

**NOVA BITMAP**

ANO XIV - Nº 150 - R\$ 4,50

# **Micro Sistemas**

A PRIMEIRA REVISTA BRASILEIRA DE MICROCOMPUTADORES

## **PROTEJA SEUS PROGRAMAS CONTRA A PIRATARIA**

**COMO SERÁ O PC EM 2050**

**ASM86:  
UM EFEITO TRADICIONAL**



## **JOGO INFANTIL EM VISUAL BASIC**

# O SEU MAIOR RISCO

## É FICAR DE FORA.

SU  
CE  
SU

95

Quando o assunto é investimento, a segurança e a certeza do sucesso são os primeiros pré-requisitos, e se você quer investir pra ganhar, venha para a SUCESU/95

- XV Feira Internacional de Informática e Telecomunicações e XVIII Congresso Nacional de Informática e Telecomunicações - de 06 a 11 de novembro, no Centro de Cultura e Convenções de Goiânia.

É a sua oportunidade de atingir um mercado que vem se destacando no cenário nacional, Goiás passa por um período de crescimento acelerado rumo à industrialização e já provou ter grande experiência em eventos do gênero.

100 mil pessoas deverão visitar a exposição, que vai contar com 220 stands. 220 razões para você não perder mais tempo. Venha fazer grandes negócios na SUCESU/95.

Ligue para a Tecniprom e reserve já o seu stand.

**CENTRAL DE INFORMAÇÕES: (062) 249-0588**

Promoção:



Planejamento, vendas/montagem:



 **tecniprom**  
**& associados**  
Tecnologia em promoções

**EDITOR GERAL:**  
Renato Degiovani

**REDAÇÃO:**  
Marcia Corrêa e Claudia Siqueira

**PRODUÇÃO GRÁFICA:**  
Marcelo Zochio

**CONSULTORIA TÉCNICA:**  
Cleuton Sampaio de Melo Jr

**COLABORADORES:**

CARLOS RODRIGUES SARTI;  
LAÉRCIO VASCONCELOS;  
ALEXANDRE DE AZEVEDO PALMEIRA FILHO;  
ANDRÉ CALDAS OLIVEIRA;  
RICARDO FLORES;  
MARCOS SANTELLO;  
CLÓVIS DUARTE;  
JOSÉ GERALDO ALBUQUERQUE;  
CARLOS LUIZ MARQUES CASTANHEIRAS;  
EDUARDO RIBEIRO POYART.

**ASSINATURAS**

Estado de São Paulo:  
José A. Ferreira  
Rua 7 de Abril, 127 - 6º  
Tel/fax: (011) 256-6402

**ATENDIMENTO A ASSINANTE**

São Paulo:  
Rua Barão de Itapetininga, 88 s/723  
Tel.: (011) 231-1636  
Paulo Azambuja  
Rio de Janeiro:  
Tel/Fax: (021) 280-1086  
Clarice Muñoz

**PUBLICIDADE**

São Paulo  
José Carlos Roberto  
Tel.: (011) 231-1636  
Rio de Janeiro  
Tel.: (021) 280-1086

**CAPA:** Marcelo Zóchio

**IMPRESSÃO:**  
Bloch Editores S.A.

**DISTRIBUIÇÃO:**  
Fernando Chinaglia Distr. Ltda

**ASSINATURAS:**  
1 ano R\$ 54,00 - 2 anos R\$ 100,00

Os artigos assinados são de responsabilidade única e exclusiva dos autores. Todos os direitos de reprodução do conteúdo da revista estão reservados e qualquer reprodução, com finalidade comercial ou não, só poderá ser feita mediante autorização prévia. Transcrições parciais de trechos para comentário ou referências podem ser feitas, desde que sejam mencionados os dados bibliográficos de MICRO SISTEMAS. A revista não aceita material publicitário que possa ser confundido com matéria redacional.

**MICRO SISTEMAS** é uma publicação mensal da ENTER PRESS EDITORA LTDA..

**DIRETORA GERENTE:**  
Elizabeth Lopes Santos

**Endereço:**  
Rua Lourenço Ribeiro, 124 - A  
Rio de Janeiro - RJ - Cep: 21050-510  
Tel/Fax: (021) 280-1086

**JORNALISTA:** Dolar Tanus RS-430

## Ao Leitor

Começamos a publicar, a partir desta edição, os resultados da nossa já tradicional pesquisa de software. Ela reflete a preferência do leitor em relação às opções mais conhecidas, em termos de programas comerciais.

De saída duas grandes surpresas: a planilha Excel bem à frente do seu concorrente direto, o Lotus 1-2-3, líder absoluto desde que a pesquisa teve início, e o aparecimento expressivo do OS/2.

Neste segundo caso, fica claro que a política da IBM de distribuir OS/2 à vontade está começando a dar resultados. Claro, não se pode falar em ameaça ao Windows, ou mesmo ao DOS, mas o sistema operacional da Big Blue começa a ser conhecido do grande público. A grande barreira do desconhecimento do programa começa a ser vencida.

Outra observação que podemos tirar desses primeiros resultados é a queda do campeoníssimo jogo Prince of Persia para o DOOM. Vence a força bruta, tendência mais que justificada, por uma coisa que virou quase uma mania mundial.

Agora é acompanhar mes a mes os resultados e participar.

Renato Degiovani  
SEC21IDEGIOVANI@IBASE.ORG.BR

## Neste Número

### ASM 86

Um Efeito Tradicional

Renato Degiovani ..... 8

### ARTIGO

Proteja Seus Programas Contra a Pirataria

Jorge Luiz Bublitz ..... 10

Confrontantes de um Loteamento

Noelson Alves Duarte ..... 24

The Windows for DOS

Renato Zibordi Junior ..... 30

Como será o PC em 2050

Renato F. G. Amaral ..... 60

### JOGO

Jogo Infantil em Visual Basic

Suely R. Mello ..... 10

### ROTINA

Usando o Mouse no Clipper

Antônio Carlos Prestes Garcia e Ranato Marques Dill ..... 44

### PROGRAMA

Programa Inteligente

Marcelo Norimbeni ..... 48

Com o Peso Correto

Renato F. G. Amaral ..... 56

### SEÇÕES

**BITS & BYTES** ..... 4 **BIT MAP** ..... 64

**LIVROS** ..... 6 **PESQUISA** ..... 66

**MS NA REDE** ..... 62

# BITS & BYTES

## Philco lança o primeiro fax em pé



A partir de junho, a Itautec Philco colocará no mercado a nova família de aparelhos facsimile da linha PHAX. Com design revolucionário e exclusivo, os quatro modelos têm perfil triangular, cor gelo e são ergométricos, facilitando o acesso às teclas, à

leitura do visor de cristal líquido e dos documentos recebidos.

Segundo Guilherme Coletti, gerente geral de Marketing e planejamento de produtos da Itautec Philco, a empresa pretende obter em 95 uma participação de cerca de 20% no segmento de fax. "Com a nova família da linha PHAX vamos atingir mais diretamente o mercado de consumo (residências, pequenas empresas e escritórios, profissionais liberais), atendendo aos três segmentos do mercado-básico, intermediário e top", diz.

Coletti afirma que um dos objetivos da Itautec Philco é desmitificar o produto fax e, para isso, ele será comercializado não apenas em lojas especializadas em informática como também em grandes magazines, atingindo o grande público. "Mostraremos ao usuário que o fax pode ser um grande prestador de serviços", completa.

## Tomada de piso especial para redes de micros

O produto, agora também na cor grafite, possui uma função especial para escritórios com fonte estabilizada para redes informatizadas.

A Pial Legrand coloca no mercado nacional tomadas de pisos em plásticos na grafite, completando sua linha de produtos já existentes em marrom.

"A decisão de oferecer esta opção de cor é resultado de uma pesquisa, que constatou que 70% das forrações em escritório são em cinza", afirma Miriam Siqueira Gloria, coordenadora de produtos da Pial Legrand.

Com corpo de poliamida e tampa retrátil de polipropileno, um material isolante, a tomada de piso não enferra. Além disso, resiste, em média, a pesos de até 100 quilos por centímetro quadrado.

Outra novidade, criada especialmente para escritórios que dispõem de microcomputadores em rede é o modelo 2P+T não universal de 15 ampéres / 125V. Por não possuir entrada para

O gerente enfatiza ainda que os faxes Philco vão contribuir e muito para a popularização do produto, "pois é a primeira vez no país que um fabricante coloca uma linha completa e diversificada, capaz de sensibilizar desde o consumidor comum, que nunca usou um fax, até profissionais que já trabalham totalmente informatizados".

### Modelos para todas as necessidades:

O principal recurso do PHAX-203 é sua conexão a um computador tipo PC, o que permite o recebimento ou transmissão de documentos pelo computador, sem a necessidade de papel. Acompanha software com disquetes 5 1/4 e 3 1/2 e manual de instalação de programa. "A operacionalização é muito simples, pois o programa é autoexplicativo e o usuário comanda o fax via PC". Além disso o PHAX-203 pode servir de scanner e impressora para o computador e pode ser conectado a uma secretaria eletrônica".

Já o PHAX-202 é o único fabricado no país com secretária eletrônica já embutida. Digital, utiliza um chip para a gravação de mensagens, dispensando o uso de fita cassete.

Os recursos do modelo intermediário PHAX-201 (presentes também nos dois modelos top) são a transmissão programada, que proporciona economia, já que o fax pode ser transmitido em horários de tarifas reduzidas; função copiadora; rediscagem automática; teclas de discagem no painel; 10 memórias de um toque; entre outros.

O PHAX-200 (modelo básico) possui, bem como todos os outros modelos, alimentação automática para 10 folhas; cinco formas de recepção; função copiadora e teclado no telefone, para que, mesmo com falta de energia elétrica, possam ser realizadas ligações telefônicas.

os pinos redondos, impede que a tomada de piso Pial Legrand é ideal para escritórios comerciais, agências bancárias e outros usuários de fonte estabilizada. Isto porque o uso eventual de outro aparelho na mesma tomada destinada aos micros, pode causar danos ao sistemas informatizados", explica Miriam.

A tomada de piso da Pial Legrand possui tampa retrátil e, ao ser instalada, não ultrapassa o nível do chão, o que facilita a limpeza do ambiente, além de evitar acidentes como eventuais esbarços ou tropeços. Ao contrário das metálicas, as tomadas plásticas não riscam ou oxidam e são isolantes, sendo, portanto, as mais adequadas para escritórios comerciais e industriais, shopping centers e lojas.

A linha completa de tomadas de piso da Pial Legrand é apresentada nos tamanhos 4x2 e 4x4 polegadas e possui quatro modelos diferentes, além da placa cega:

- \* tomada universal (2P), de 10 ampéres/250V;
- \* 2P+T universal, de 15 ampéres, 125/250 V;
- \* tomada para telefone (padrão telefônico);
- \* 2P+T não universal (para microcomputadores), de 15 ampéres/125V.

## Informática não se aprende na escola

"A informática deve ser integrada ao ensino dentro das escolas, de tal forma que os alunos não precisem deixar de lado suas atividades curriculares para se dedicar ao seu aprendizado". A afirmação é do professor Ricardo Tescarolo, coordenador pedagógico da Associação Brasileira de Educação e Cultura (ABEC), mantenedora de quinze escolas católicas no país. Para ele, "informática não se aprende na escola, por que os micros devem ser utilizados como mais uma ferramenta de ensino das disciplinas do currículo escolar, para que os alunos acabem por aprender a usar a informática na prática, sem aulas especiais".

A entidade contratou a Microsul Net, que em 25 dias durante as férias escolares, instalou redes Novell 3.12 em oito colégios nas cidades de São Paulo (Arquidiocesano), Ribeirão Preto, Brasília, Londrina, Maringá, Curitiba, Cascavel e Ponta Grossa. Nestes colégios, já estão informatizados os laboratórios de Física, Química, Redação, Inglês (com multimídia) e até uma oficina de tecnologia, no colégio Arquidiocesano, em São Paulo.

Na oficina de tecnologia, os alunos fazem, por exemplo, experimentações em robótica. Um grupo da quarta série, desenvolve durante o semestre um avião e, antes das férias, vai testá-lo na chacara do colégio", explica o professor Paulo Alves Ferraz, diretor adjunto do arquidiocesano, fundado em São Paulo em 1858.

Nos oito colégios, cerca de 21000 alunos com idade entre 4 e 17 anos já estão utilizando as redes informatizadas em seu cotidiano escolar.

O coordenador pedagógico da ABEC, entretanto, ressalta que antes de os alunos terem acesso às redes, introduzindo a informática na rotina escolar, os professores precisam usufruir de seus benefícios: "A primeira etapa é fazer com que o professor passe a utilizar e se familiarize com as vantagens de uma rede informatizada. Nossos professores, por exemplo, dispõem de estações de trabalho, que possibilitam realizar experiências, fazer e corrigir provas, scanear ilustrações para transparências a serem apresentadas em aulas, enfim, todas as aplicações e facilidades que a informática pode oferecer como apoio pedagógico".

Segundo Tescarolo, a segunda etapa, ou seja, possibilita que todos os alunos utilizem a informática em seu dia-a-dia na escola é quase uma decorrência da



## Sistema para informatização de corretoras de seguros agiliza atendimento

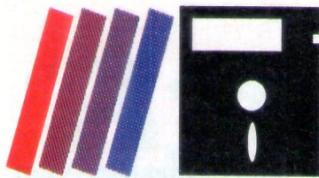
Possuir uma corretora de seguros que seja gerenciada com a ajuda da informática, é atualmente um dos fatores determinantes para melhorar e agilizar a administração da empresa e o atendimento aos clientes. Observando a necessidade das corretoras em geral, sejam elas, micros, pequenas, médias ou de grande porte. A PRESTÍGIO Informática, empresa de São Paulo, desenvolve a cinco anos o software S.I.S. - Sistema de Informatização para Corretoras de Seguros.

Através do S.I.S. os corretores podem administrar com rapidez e precisão, obter posições objetivas e seguras, além de racionalizar os custos e investimentos da empresa, o que permite dedicar mais tempo e atenção aos clientes. No módulo gerenciador de programas é possível efetuar cadastros de clientes, grupos, Atividades, Produtores, Seguradoras, Corretoras, Ramos e Modalidades e Moeda, sendo que o software já possui um cadastro de 1300 veículos, 100 seguradoras, 85 ramos e modalidades. Ainda no módulo Gerenciador estão disponíveis as operações: Apólice e pedidos de Apólice, Endosso e pedidos de Endosso, Sinistro e aviso de Sinistro, Conversões, Itens (automóveis e diversos) e comissões, além de fluxo de caixa e notas de seguro.

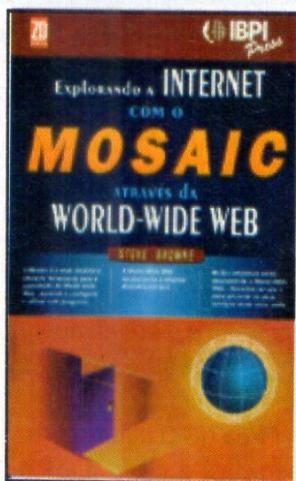
Outra característica do S.I.S. é a emissão de relatórios, permitindo ao corretor verificar seus resultados de forma organizada. Os relatórios podem ser impressos ou obtidos na tela.

Importante racionalização é verificada também no módulo Cálculos. O programa efetua Multi-orçamentos, cálculos para 1 (uma) ou diversas companhias, com base a uma só entrada de dados, ou seja, conforme as tabelas cadastradas. O sistema permite também, transformar o cálculo (orçamento) em proposta, automaticamente, não há necessidade de redigitar.

primeira. "Como os professores já se utilizam da informática com naturalidade e os laboratórios de suas disciplinas estão integrados à rede, os alunos passam a usar o micro como uma ferramenta a mais de estudo, aplicando a informática para controlar experiências, fazer cálculos matemáticos, passar redações a limpo e até nos modelos multimídia para ler livros em inglês e português".



# LIVROS



**Explorando a Internet com o Mosaic através da World-Wide Web**  
Steve Browne  
IBPI Press  
180 páginas

A Internet possui muitos recursos, mas até pouco tempo atrás era difícil explorá-los de maneira organizada. A tecnologia da World-

Wide Web, utilizando facilidades de multimídia e uma sofisticada interface gráfica permite navegar por estes recursos com rapidez e facilidade. Todos esses usuários da internet estão falando sobre Mosaic, a mais popular rota para os serviços da Web. O que dificultava o acesso de muitas pessoas a essa nova tecnologia era a ausência de uma fonte consistente de informações sobre a Web e o Mosaic.

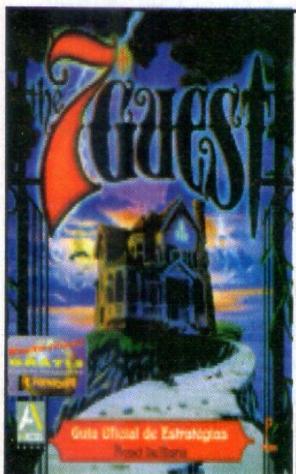
Este livro, pioneiro em seu gênero, desvenda a World-Wide Web, mostrando ao leitor tudo o que ela oferece e explicando passo a passo:

\* Como obter, configurar e utilizar o programa Mosaic;

\* Como utilizar as páginas da World-Wide Web e tirar proveito das poderosas ligações de dados que elas oferecem;

\* como explorar os serviços de exploração disponíveis na World-Wide Web, e como descobrir se esta nova mídia de divulgação on-line é adequada para anunciar os serviços de sua empresa;

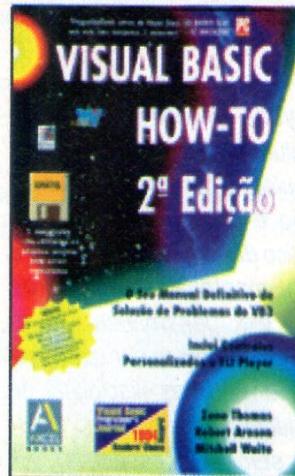
\* Como criar as suas próprias páginas da World-Wide Web utilizando a linguagem HTML (Hypertext Markup Language).



**The 7th Guest - Guia oficial de estratégias**  
Rusel DeMaria  
Axcel Editra  
356 páginas

The 7th Guest - Guia oficial de estratégias é o seu passaporte para o mundo do jogo em CD-ROM mais vendido por aí. Dê uma volta por este mundo 3D assombrado e descubra todos os seus segredos.

No livro você encontra: Um guia



**Visual Basic How-to 2ª edição**  
Zane Thomas  
Robert Arnson  
Mitchell Waite  
Axcel Books  
830 páginas

A programação orientada a eventos tornou-se mais poderosa com este livro. Esta nova edição abrange todas as versões do Microsoft Visual Basic até versão 3.0, e também os controles mais interessantes do kit de ferramentas do MS Visual Basic. Programadores iniciantes, intermediários e experientes encontrarão um baú precioso de técnicas poderosas para criação de programas profissionais para Windows.

Este livro apresenta problemas de programação comuns e suas soluções em um formato de perguntas e respostas padrão. Mesmo se você for um programador iniciante, poderá criar utilitários e aplicativos funcionais em VB com base nos exemplos modulares do livro.

O disquete possui cerca de 3 Mb de controles personalizados funcionais, Bitmaps totalmente depurados, fontes, ícones, forms, DLLs e projetos prontos para executar a fim de que você nunca precise digitar uma linha de código sequer.

Aprenda a tocar música através das placas de som digitais mais recentes; Anime botões que voam ao serem pressionados e construa um visualizador de flic (FLI), um editor de busca em texto, planilhas, menus pop-up flutuantes, ícones transparentes, gráficos profissionais em linha, setores, barras e efeitos sonoros animados de multimídia. Muitos desses truques de programação nunca apareceram antes em uma publicação.

Este livro também inclui um controle personalizado MSGHOOK que intercepta mensagens do windows enviadas a qualquer form. O MSGHOOK cria mensagens de menu e ponteiros de mouse personalizados, lê mensagens Midi de baixo nível, executa o controle MCI, cria controles de imagens do tipo HotSpot e muito mais.

completo com pistas para todos os enigmas; Uma dramatização dos eventos deste mistério; Todas as soluções dos enigmas em uma seção de referência rápida; História da produção do "The 7th Guest" e uma exclusiva entrevista de bastidores; Mais, trabalhos de arte do "The 7th Guest" que você nunca viu.

Este é o livro decisivo para colecionadores e aficionados no "The 7th Guest", e é o único guia de estratégia autorizado.

# Enfim, um programa para você vender mais.

DE 11 A 14 DE SETEMBRO DE 1995, DAS  
14:00H ÀS 22:00H, NO SALÃO DO  
COLÉGIO SÃO LUIZ (RUA HADOCK LOBO,  
400 - CERQUEIRA CEZAR - SÃO PAULO)

A SOFTKIDS é o ambiente ideal para o grande público conhecer, de forma prática, todas as novidades que a Informática oferece, hoje, à criança e ao adolescente — em softwares educacionais, games, equipamentos, publicações etc.

E chega a São Paulo depois de testada e aprovada no Rio — pelos expositores e pelos "ferinhas" da Informática. Com uma infraestrutura e um esforço de mídia que pretende trazer mais de 30.000 pessoas.

Venha lançar ou mostrar o seu produto, serviço, equipamento ou tecnologia na SOFTKIDS. E, enfim, fechar bons negócios.

**RESERVE LOGO O SEU ESTANDE.**



## Feira de Informática para Crianças e Adolescentes

**INFORMAÇÕES E RESERVAS**

TEL.: (021) 533-0654  
FAX: (021) 220-7468

**REALIZAÇÃO**

**EXCALIBUR**  
PROMOTION CENTER

AV. NILO PEÇANHA, 155  
SALA 903 - RIO DE JANEIRO  
RJ - CEP 20.020-100

## Um efeito tradicional

Nesta edição veremos o já tradicional efeito persiana, para a apresentação de telas. Veja também como implementá-lo no sistema Topview.

*Renato Degiovani*

A apresentação de telas, ou slide show, é uma das técnicas mais simples de produção de animação. Com ela é possível criar pequenos "filmes" digitais sobre os mais variados temas.

Dentro desta perspectiva, um dos efeitos mais tradicionais de apresentação é o chamado efeito persiana, onde a tela é apresentada como se fosse uma persiana sendo aberta.

Para obter tal efeito, basta dividir a tela em um número determinado de "blocos". Cada bloco contém 12 linhas adjacentes e portanto temos 40 blocos, perfazendo o total de 480 linhas de pixels de uma tela.

Enviaremos à tela um conjunto formado por uma linha de cada bloco por vez, dando "um tempo" entre cada uma dessas fases. Esse tempo será regulado pela variável **TEMPO**. A rotina completa está na listagem 1.

Note que usei um procedimento independente para enviar cada uma das linhas de pixels à tela. Com isso, pode-se criar outros tipos de efeitos de apresentação, baseados no envio dessas linhas à tela.

Iremos implementar este recurso não como uma nova instrução para o Topview, mas como uma subfunção da instrução **TELA**. Assim, as regras para esta instrução passam a ser:

**TELA X** - essa instrução faz com que o conteúdo do buffer de tela seja enviado para o vídeo, de acordo com a rotina (x) de efeito especial de impressão. As rotinas disponíveis, nesta versão do Topview, são:

**0** - impressão direta e instantânea;

**1** - persiana: efeito usado para simular uma persiana. A variável **TEMPO** regula a velocidade do efeito.

Assim, para usar este recurso, basta seguir os procedimentos:

```
LOAD_TELA "Exemplo"  
TEMPO 2:TEL 1  
STOP
```

Uma variação satisfatória, para o efeito, vai de 0 a 5. Outra observação importante é não esquecer que antes do efeito ser executado, a palette de cores da tela será implementada. Isto quer dizer que, se não houver um planejamento adequado das imagens, podem ocorrer choques de cores, o que nem sempre é agradável.

### A INSTRUÇÃO SHAPE

Falha nossa. Mesmo conferindo tudo muitas vezes, faltou o texto relativo à instrução **SHAPE**, justamente aquela que é mais importante para as animações da seção Bitmap. O Bob tem razão ao reclamar.



Figura 1: Tela de abertura da nova versão do Topview.



Figura 2: Detalhe do menu de arquivos.

Então, aqui está ela:

**SHAPE X** - mostra o shape (x) na posição dada pelas coordenadas **SX** e **SY**, relativas a uma tela 640 x 480. A instrução não verifica se o arquivo de shapes foi carregado. As cores usadas nos shapes deverão estar de acordo com a palette usada no momento da impressão. Os shapes deverão estar no padrão Graphos III SuperVGA.

A impressão dos shapes pode ser direcionada para a tela ou para o buffer de tela, que fica na memória. As instruções **VIDEO** e **BUFFER** fazem esse redirecionamento. A seguir temos um exemplo de uso:

```
LOAD_SHAPE "Exemplo"
SX 10:SY 20
SHAPE 1
```

## MELHORANDO O SISTEMA

Já está circulando o disco Topview, contendo uma versão revisada do sistema de compilação e execução das instruções. O sistema incorpora também um editor

de fontes, que funciona acoplado ao compilador. Ao ocorrer um erro, o editor de texto é acionado imediatamente, com o cursor na posição exata onde ocorreu tal erro.

Além disso o sistema permite a instalação em qualquer modelo de placa de vídeo SuperVGA, possui seletor de placa de som e configuração de parâmetros, além de importação de fontes em formato TXT. Funciona integrado ao sistema Graphos III SuperVGA e pode ser executado diretamente deste último, ou vice-versa.

Essa nova versão (4.0) pode ser encontrada no BBS Século 21, ou solicitada diretamente à PRO KIT.

Qualquer dúvida sobre esse sistema, ou sobre a programação em SuperVGA, entre em contato via Internet: degiovani@sec21.ax.apc.org

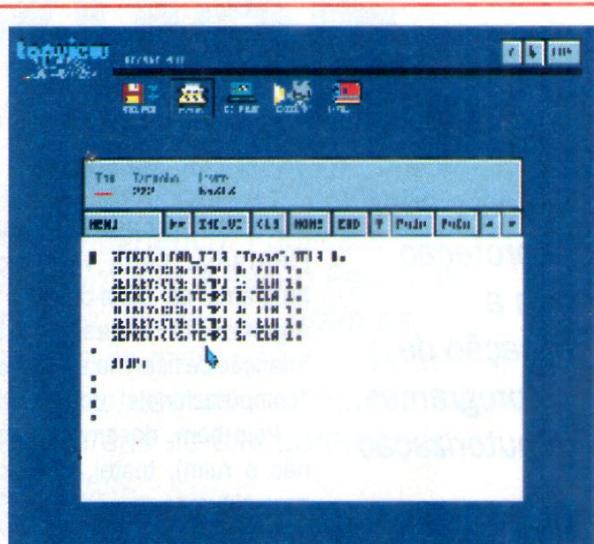


Figura 3: Detalhe do editor de fontes integrado.

## EFEITO PERSIANA

```
;
;Complemento:
;    efeito persiana
;
;Renato Degiovani/05/95
;
ITELA:
    mov al,[es:di]
    inc di
    call SALVA
    cmp al,0
    jz DIRETO
    cmp al,1
    jz PERSIA
    ret

PERSIA:
    call SEGDADOS
    mov si,OFFSET RegBak
    call IMPALL
    call VIDEO
    mov si,0
    mov di,0
    mov cx,12
PERSI0:
    push cx
```

```
push si
push di
mov [Banco],0
call SETBAN
mov ds,[Segtel]
mov cx,40
PERSI1:
    call TRANSLI
    add si,7040
    add di,7040
    jnc PERSI2
    inc [Banco]
    call SETBAN
    mov ax,ds
    add ax,1000h
    mov ds,ax
PERSI2:
    loop PERSI1
    mov cl,[Retard]
    xor ch,ch
    cmp cl,0
    jz PERSI3
    call IDELA0
PERSI3:
    pop di
    pop si
    add si,640
    add di,640
    pop cx
```

```
loop PERSIO
ret
TRANSLI:
    push cx
    mov cx,640
TRANSL0:
    mov al,[si]
    mov [es:di],al
    inc si
    jnz TRANSL1
    mov ax,ds
    add ax,1000h
    mov ds,ax
TRANSL1:
    inc di
    jnz TRANSL2
    inc [Banco]
    call SETBAN
TRANSL2:
    loop TRANSL0
    pop cx
    ret
```

## Proteja seus programas contra a PIRATARIA

Veja como criar uma proteção contra a duplicação de seus programas, sem autorização

Jorge Luis Bublitz

Vamos falar de uma coisa muito séria: PIRATARIA. Certa vez, decidi fazer um programa de mala-direta e colocá-lo em algumas revendas de shareware na intenção de ficar mais conhecido nos meios "computacionais" dos grandes centros.

Pois bem, desenvolvi o programa (que não é ruim), testei, funcionou e mandei para algumas revendas de São Paulo e do Rio.

Sempre que desenvolvo um sistema, coloco o programa na máquina como um brinde ao cliente, copio para quem quiser.

Passado algum tempo, vendi um sistema para uma fazenda e fui instalar a mala direta.

Qual não foi a minha surpresa quando vi que o sistema já estava instalado. Mas fiquei extremamente decepcionado quando, ao executá-lo, vi que o meu nome, que aparece na linha superior, tinha sido trocado por outro.

Um absurdo. Esqueci o caso e nem quis saber onde eles tinham conseguido o programa.

Passado algum tempo, recebi um telefonema de uma empresa que, segundo eles, tinham um programa meu e que o mesmo estava com problemas. Não me lembra daquela empresa e os meus clientes não são muitos. Ao chegar na empresa, ela estava utilizando um sistema que eu desenvolvi (um Contas a Pagar/Receber com Fluxo de Caixa). Me disseram que um rapaz foi lá, vendeu e sumiu. Como o meu telefone aparece na tela, me ligaram.

Como eles tinham caído no conto do

vigário, simplesmente fiz um contrato de manutenção e hoje são um dos meus melhores clientes.

A partir daí comecei a pensar seriamente em proteger os meus sistemas contra a pirataria.

Existem vários métodos simples e eficazes de se fazer isso. O mais simples é desenvolver uma rotina de CRIPTOGRAFIA de mensagens. Ao utilizar os @...SAY com o nome do Cliente, Autor e Sistema, faça algo assim:

@ \_\_\_\_ SAY DECRYPTO(  
"fsdiufy%owe^iuhsdfjhalsdfj#halsdfeirl" )

onde DECRYPTO é uma função sua que fará a descriptografia dessa mensagem.

Funciona? Sim, funciona. Pelo menos contra os ratos de programa, pois fica praticamente impossível de se alterar essa mensagem no executável. Essa técnica vale para qualquer linguagem ( Pascal ou C por exemplo ).

Agora, se uma pessoa copia o sistema ela pode utilizá-lo sem nenhum problema, fora a sua consciência, pois não há nada que o impeça de utilizar o sistema.

Para relatórios, utiliza-se um PRN2FILE ou similar, que manda para um arquivo toda saída de impressora, depois um NE ou qualquer editor ASCII, para substituir o nome do usuário e do autor pelo o que ele quiser.

Proteção infalível contra cópia não existe e acho que nunca vai existir.

Eu apresento um sistema que não é infalível, mas que restringe muito a pirataria.

Todos sabem que na BIOS do micro



existem dados como Data da BIOS, Copyright, etc. A idéia é: ao se instalar o sistema, armazena-se esses dados em um arquivo (criptografado).

Ao executar o sistema, ele deve ler esses mesmos dados na BIOS e compará-los com os do arquivo. Ou seja, o sistema só funcionará em máquina do mesmo fabricante e de mesma data da BIOS, o que restringe em muito a possibilidade de cópia.

Eu utilizo um programa em Pascal para ler esses dados e executar o programa em Clipper, passando-os como parâmetro. A utilização do Pascal se deve por ser uma linguagem mais fácil que C ou Assembler, além do que, aproveitei para fazer uma abertura gráfica para os meus sistemas, sem ter que utilizar CLBC ou algo similar.

A Data da BIOS tem oito caracteres e começa no endereço F000:FFF5. O Copyright do fabricante tem mais ou menos 250 caracteres e começa no endereço F000:0030.

Você terá dois programas. Um para chamar o seu programa de instalação e outro para chamar o seu sistema. Na realidade, os dois são a mesma coisa.

O programa Pascal é bem simples. O empresa faz uma animação gráfica (se é que posso chamar assim), lê os dados da BIOS e executa o programa Clipper passando esses dados como parâmetro.

Ao levar o programa ao seu cliente, não se esqueça dos arquivos .CHR e .BGI (fontes de letras e drives de vídeo, respectivamente) que acompanham o Turbo Pascal.

Os programas Clipper também são simples. O instala recebe o parâmetro do Pascal e os armazena em um arquivo .MEM. O sistema recebe o dados, lê os dados do arquivo .MEM e os compara.

As rotinas de Criptografia e Descriptografia também são simples. A criptografia funciona da seguinte maneira: As letras nas posições pares são acrescidas de um ( A fica B, B fica C, etc. ) e nas posições ímpares são decrescidas de um ( C fica B, B fica A, etc. ). A descriptografia é o inverso.

Espero que vocês possam aproveitar essas rotinas. E lembrem-se: a pirataria é prejudicial ao bolso.

JORGE LUIS BUBLITZ é Analista de Sistemas, programa em Pascal, Clipper e C. Trabalha atualmente no TRE-MT e é sócio-proprietário da HAL-TEC Informática.

## EMPRESA.PAS

```
{  
  Programa: EMPRESA.PAS  
  Le dados da BIOS e executa  
  programa Clipper  
}  
  
Program SISTEMA;  
  
{ $M 62000, 0, 62000 }
```

```
{ Reserva memoria para executar programa  
externo }  
  
Uses CRT, DOS, Graph;  
  
Var  
  P : Pointer;  
  Size : Word;  
  i, d : longint;  
  q : integer;  
  par : string[255];  
  
Procedure Inicia;  
var  
  GraphDriver, GraphMode: Integer;  
  
begin  
  DetectGraph(GraphDriver, GraphMode);  
  InitGraph(GraphDriver, GraphMode, '' );  
  if GraphResult grOk then  
    Halt(1);  
End;  
  
Procedure Espera;  
Begin  
  Repeat  
    Until KeyPressed;  
End;  
  
Procedure Desenha;  
Var  
  L, C : Integer;  
  
Begin  
  SetColor( Red );  
  For C := 40 to 100 Do  
    Line( 70, 120, C, 30 );  
  SetTextStyle( 1, 1, 2 );  
  OutTextXY( 90, 28, 'Empresa' );  
  Size := ImageSize( 25, 25, 115, 135 );  
  GetMem(P, Size);  
  GetImage(25, 25, 115, 135, P^);  
  C := 30;  
  L := 30;  
  ClearDevice;  
  Repeat  
    PutImage( C, L, P^, NormalPut );  
    C := C + 5;  
    L := L + 2;  
  Until L > 110;  
  PutImage( C, L, P^, NormalPut );  
  SetTextStyle( 0, 0, 1 );  
  SetColor( White );  
  OutTextXY( 190, 240, 'trabalhando pelo  
futuro' );  
End;  
  
Begin  
  Inicia;  
  Desenha;  
  Espera;  
  CloseGraph;  
  
  i := $FFF5;  
  d := 1;  
  par := '';  
  repeat  
    begin  
      par := par + chr( mem[ $F000:i ] );  
      i := i + 1;  
      d := d + 1  
    end;  
    until d > 8;  
  
  i := $30;  
  repeat  
    q := mem[ $F000:i ] ;  
    If q > 32 Then
```

```

par := par + chr( q );
i := i + 1;
d := d + 1;
Until d > 255;

SwapVectors;
Exec( 'SISTEMA.EXE', par );
{ Executa Programa SISTEMA.EXE
Substitua-o por INSTALA.EXE para
executa-lo }
SwapVectors;
if DosError 0 then begin
write ( DosError );
ReadLn;
end;

End.

```

## INSTALA.PRG

```

*****+
Programa: INSTALA.PRG
Recebe dados do EMPRESA e os armazena em
PARAM.MEM
Para compilar e linkar:
CLIPPER INSTALA /N /W
RTLINK FI INSTALA PLL BASE52
*****+

PROCEDURE MAIN( cParam )

MEMVAR cNomeP,; // Nome do Sistema
cNomeA,; // Nome do Autor
cNomeC,; // Nome do Usuario
cDataR,; // Data da BIOS
cCopyR // Copyright

IF cParam == Nil
? "Error #1, System Halted"
QUIT
END

cNomeP := CRIPTO( "SISTEMA CONTAS" )
cNomeA := CRIPTO( "EMPRESA INFORMATICA" )
cNomeC := CRIPTO( "RECEITA MT" )
cDataR := CRIPTO( SUBSTR( cParam, 1, 8 ) )
cCopyR := CRIPTO( SUBSTR( cParam, 9 ) )

SAVE TO PARAM ALL LIKE c*
? "OK!"
? "Arquivo PARAM.MEM gerado..."

RETURN

*****+
FUNCTION CRIPTO( cMens )
*****+
LOCAL cRet := '', nII, nCar

FOR nII := 1 TO LEN( cMens )
nCar := ASC( SUBSTR( cMens, nII, 1 ) )

IF nII/2 == INT( nII/2 )
nCar++

ELSE
nCar-

END

```

```

cRet += CHR( nCar )

```

```

NEXT
RETURN cRet
*****
FIM INSTALA.PRG
****/

```

## SISTEMA.PRG

```

*****+
PROGRAMA: SISTEMA.prg
FUNCAO: MENU PRINCIPAL SISTEMA COMERCIAL
AUTOR: Jorge Luis Bublitz
*****+

*****+
PROCEDURE MAIN( cParam )
*****+
LOCAL nOpcao

MEMVAR cCor1, cCor2, cCor3,;
cNomeP, cNomeA, cNomeC, cDataR, cCopyR

IF !FILE( 'PARAM.MEM' )
? "Erro #1, System Halted"
QUIT
END

REST FROM PARAM.MEM

cNomeP := DECRYPTO( cNomeP )
cNomeA := DECRYPTO( cNomeA )
cNomeC := DECRYPTO( cNomeC )
cDataR := DECRYPTO( cDataR )
cCopyR := DECRYPTO( cCopyR )

IF !(cParam == cDataR+cCopyR )
? "Erro #2, System Halted"
QUIT
END

cCor1 := 'W+/B ,B+/W, , , W/B '
cCor2 := 'W+/N ,W/B , , , N/W '
cCor3 := 'W+/R ,W+/N, , , W/B '

SETCOLOR ( cCor1 )

CLS

@ 0, 1 SAY PADL( cNomeP, MAXCOL() )
@ 0, 0 SAY cNomeA

@ 1, 1 SAY PADL( 'Data: ' + DTOC( DATE() )
), MAXCOL() )
@ 1, 0 SAY cNomeC COLOR cCor2

@ 2, 0 SAY REPL( 'Ù', MAXCOL()+1 )
// ALT 220
@ MAXROW()-1, 0 SAY REPL( 'Ù', MAXCOL()+1
)
// ALT 223
FMENS('Use as Setas [ '+CHR(24)+'
'+CHR(25)+'
']. [[ F1 ]] Help.')
@ 8, 10 TO 14, 29

```

```

WHILE .T.
  @ 9, 12 PROMPT "1. Comercial "
  @ 11, 12 PROMPT "2. Equipamentos "
  @ 13, 12 PROMPT "3. Funcionarios "
  MENU TO nOpcão

  IF nOpcão == 0 .AND. ALERT( "Confirma saida
?", ;
  {'Sim','Nao'}, cCor2 ) == 1
  EXIT

  ELSEIF nOpcão == 1
  // MENU1()

  ELSEIF nOpcão == 2
  // MENU2()

  ELSEIF nOpcão == 3
  // MENU3()

  END
END

SETCOLOR ( 'W/N' )
CLS

RETURN

*****
FUNCTION FMENS( cMens )
*****
@ MAXROW(), 0 SAY PADC( cMens, MAXCOL() )
COLOR M->cCor1
@ MAXROW(), 0 SAY 'Mensagem:' COLOR M->cCor1
RETURN .T.

*****
FUNCTION DECRYPTO( cMens )
*****
LOCAL cRet := '', nII, nCar
FOR nII := 1 TO LEN( cMens )

  nCar := ASC( SUBSTR( cMens, nII, 1 ) )

```

```

  IF nII/2 == INT( nII/2 )
  nCar-

  ELSE
  nCar++

  END

  cRet += CHR( nCar )

NEXT
RETURN cRet

*****
FUNCTION CRIPTO( cMens )
*****
LOCAL cRet := '', nII, nCar

FOR nII := 1 TO LEN( cMens )

  nCar := ASC( SUBSTR( cMens, nII, 1 ) )

  IF nII/2 == INT( nII/2 )
  nCar++

  ELSE
  nCar-

  END

  cRet += CHR( nCar )

NEXT
RETURN cRet

*****
  FIM SISTEMA.PRG
*****/

```

- ALTA QUALIDADE.
- MENOR PREÇO DO BRASIL.
- GARANTIA TOTAL.
- ATENDIMENTO 24 HS.
- PAGUE SOMENTE QUANDO RECEBER.
- CATÁLOGO IMPRESSO GRÁTIS. PEÇA JÁ O SEU.
- DICAS E INSTRUÇÕES POR TELEFONE.
- ACIMA DE R\$ 50,00 - PAGUE COM 2 CHEQUES.
- ATENDEMOS TODO O BRASIL.
- TODO O MATERIAL COM NOTA FISCAL.



#### DISQUETES COM GRAVAÇÃO:

5 1/4 DD = R\$ 1,10  
 5 1/4 HD = R\$ 1,50  
 3 1/2 HD = R\$ 1,90

**DESPESAS CORREIO:**  
**CADA 20 DISQUETES = R\$ 3,00**

**PROGRAMAS PARA TODOS OS GOSTOS.**  
**JOGOS, APLICATIVOS, PORNÔ, SOM, ETC.**

**QUALQUER PREÇO MENOR AO NOSSO,**  
**NA REVISTA MICRO SISTEMAS, COBRI-**  
**MOS E AINDA DAMOS 10% DE DESCONTO**

**FAÇA JÁ O SEU PEDIDO**

**Rua Voluntários da Pátria, 608 - Loja 12**  
**Fone/Fax (051) 221-2559**  
**CEP 90030-001 - PORTO ALEGRE - RS**



*ALEX SOFT INFORMÁTICA*

R. Pedro de Toledo, 967 / 2 - São Paulo/SP - CEP 04039-032 (Próx. à Est. Sta.Cruz do Metrô)

**FONE / FAX : (011) 570-1478**

**Pedido:** Por carta ou telefone de Seg. à Sex. das 10:00 às 18:00, Sáb. das 10:00 às 15:00, por fax recebemos seu pedido 24 horas por dia. Relacione o código, o nome e o número de disquetes de cada programa desejado. Não esqueça de adicionar a taxa de correio.

**Formas de Pagamento:** 1) **Cheque Nominal:** à Alex Soft Informática Ltda. ou 2) **Depósito:** Bco. Bradesco, Ag. 2282-9, Cta. 5.520-4 ou Unibanco, Ag. 098, Cta. 121.879-5 em nome de Alex Soft Informática Ltda., os depósitos serão conferidos através do Vídeo Texto.

**Catalogo Eletrônico:** Envie um Disquete 5 1/4 DD ou R\$ 1,00 junto com Nome e Endereço.

Catalogo Elich online! Envie um Disquete 3 1/2 FDD ou R\$ 1,00 juntas com nome e endereço.

### *Tabela de Preços :*

Grav. em 5 1/4 DD (c/ Disquete): R\$ 1,50

Grav. em 5 1/4 HD (c/ Disquete): R\$ 2,00

Grav. em 3 ½ DD (c/ Disquete): R\$ 2,60

Grav. em 3 ½ HD (c/ Disquete): R\$ 2,90

Correio à cada 15 Disquetes : R\$ 2,30

(SB) = Exige Placa Sound Blaster.  
(C) = Só Roda em Monitor CGA.

**JOGOS PARA PC-XT/AT**

(V) = Exige no Mínimo Monitor VGA  
(3) = Exige no Mínimo PC-386SX

## **JOGOS PARA PC-XT/AT**

**Últimas Novidades (VCA) (386) -** 50296 COMMANDER KEEN IV (V) 01 HD 50741 THE JETSONS 01 DD 50239 FORD SIMULATOR II 02 DD 51204 MAJOR STRIKE (V) 02 HD

Últimas Novidades (VGA) (360)		Sistemas Operacionais		Jogos de Ação		Jogos de RPG		Adventures e R.P.G.'s		Esportes e Competições		Tabuleiros e Carteados		Pôrmos		Fliperamas		Raciocnho em Geral		Estratégia em Geral	
15142 - THE PACIFIC AIR WARS	06 HD	S1007 COMMANDER KEEN V (M)	01 HD	D0142 THE LAST NINJA II	03 DD	S0029 GRAND PRIX CIRCUIT	02 DD	S0029 MANTIS: EXP. FIGHTER (V)	12 HD	S0014 RAPTOR - CALL SHADOWS (M) (3)	03 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 MANTIS: EXP. FIGHTER (V)	12 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD
15174 ALADDIN	02 HD	S0007 COSMO'S COSMIC (V)	02 HD	S1344 THE LOST VIKINGS (V)	01 HD	S0043 GRAND PRIX UNLIMITED (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	03 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15175 ALIEN DOOM	07 HD	S0041 CRIME WAVE (V)	08 DD	S0315 THE ROCKETEER (V)	04 DD	S0057 INDIANAPOLIS 500	02 DD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	03 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15180 BLACK THORNE	02 HD	S0060 CYBERNICK RANGER (V)	04 HD	S0285 THEXDER II (V)	03 DD	S1320 INDIY CAR RACING (V) (3)	03 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15172 CANNON FODDER	03 HD	S0244 DAVID WOLF SECRET AGENT	05 DD	S1102 TIME RIDERS AMERICAN HISTORY (V)	02 HD	S0099 IRON MAN SUPER OFF ROAD	02 DD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15191 CHESSMASTER 4000 - WINDOWS	03 HD	S0659 DEATH BRINGER	01 HD	S0492 TITUS THE FOX (V)	01 HD	S1314 LOHARNDY RALLY	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15189 COLONIZATION	03 HD	S0528 DESPERADO II	02 DD	S0473 TREASURE TRAP (V)	01 HD	S1420 LOTUS SPRINT TURBO CHALL. (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	03 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15193 DARK FORCE	11 HD	S0516 DICK TRACY	06 DD	S1112 ULTRA ROT (V)	02 HD	S0319 MARIO ANDRETTI RACE CHALL. (M)	05 DD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	03 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15170 DELTA V	07 HD	S0074 DIE HARD	02 DD	S1111 WAX WORKS (V)	04 HD	S0062 MOTORCROSS SUZUKI 250CC	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	06 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15189 DESCENT	06 HD	S0063 DOCTOR DOOM'S REVENGE	02 DD	S0595 WINGS OF FURY	02 DD	S1255 NICEL MANSELL'S W. CHAMP (M)	02 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	07 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15181 DESERT STRIKE	02 HD	D0100 DOUBLE DRAGON I	02 DD	S0301 WRATH OF THE DEMON (V)	06 DD	S0076 PARIS-DAKAR RALLY 91	02 DD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	09 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15171 ENTITY	05 HD	S0521 DOUBLE DRAGON II	03 DD	S0646 WRESTLEMANIA	02 DD	S0028 STO PONS 300CC GRAND PRIX	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	05 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15161 EPIC PINBALL III	03 HD	S0946 DOUBLE DRAGON III (V)	01 HD	S0424 X-MEN II (V)	02 DD	S1345 SPEED RACER (V) (3)	03 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	03 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15123 EVASIVE ACTION	03 HD	D0135 DOWN RAIDER (V)	01 HD	Adventures e R.P.G.'s :		D0154 STREET ROD I	03 DD	S0091 XENON II	03 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	03 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15174 FANTASTIC DIZZY	01 HD	S0104 DRAGON'S LAIR I	15 DD	Adventures e R.P.G.'s :		D0064 STREET ROD II	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15191 FORT SIMULATOR III	02 HD	S0324 DRAGON'S LAIR II	12 DD	S1617 AL-QADIM - GENIE'S CURSE	05 HD	S0047 STUNT DRIVE	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15169 FRONT PAGE FOOTBALL	03 HD	S0299 DRAGON'S LAIR III	12 DD	S0531 ALONE IN THE DARK (V)	09 HD	S0041 STUNTS	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	02 DD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15149 GREENS - ULT. GOLF SIMULATOR	02 HD	S1115 DRAGON'S LAIR IV	05 HD	S1632 ALONE IN THE DARK II	09 DD	S0013 TEST DRIVE III (V)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	03 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15193 HARDBALL 4	05 HD	S0275 DUKE NUKEM (V)	01 HD	S0507 AMAZON (V) (3)	02 DD	S0705 TURBO OUT RUN	10 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	07 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15175 HERETIC	05 HD	S0981 DUKE NUKEM II (V)	01 HD	S0487 BATMAN THE RETURN (V) (3)	04 HD	S0760 WORLD CIRCUIT (V)	03 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	11 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15192 JACK IN THE DARK	02 HD	S0435 ELF (V)	01 HD	S0587 BATMAN THE RETURN (V) (3)	04 DD	S1120 WORLD CIRCUIT UPGRADE (V)	04 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	12 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15155 LAMBORGHINI	01 HD	S0493 ESC. PLANET ROBOT MONSTER	01 HD	S1150 CARMEN S. DIEGO (IN SPiC) (V)	04 DD	S1521 WORLD CIRCUIT EDITOR	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15165 LEWINGHS III - THE CHRONICLES	04 HD	S0781 FIVEAN AMERICAN TAIL (V)	05 HD	S1071 CHALLENGE THE FIVE REALM (V)	10 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15182 LION KING	03 HD	S1163 FLASH BACK (V) (3)	03 DD	S0585 CONQUEST OF CAMELOT	04 HD	Esportes e Competições :		S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15183 LUNAR COMMAND	03 HD	S1612 FURY OF THE FURRIES (V) (3)	02 DD	S0965 CURSE OF ENCHANT (V)	07 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15184 MORTAL KOMBAT	06 HD	S0129 GAUNTLET II	02 DD	S0701 DARK SEED (V)	05 HD	S1067 AMERICAN GLADIATOR (V)	03 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15169 NASCAR RACING	06 HD	S0006 GHOSTBUSTER II	01 HD	S0682 DARK LAND (V)	05 DD	S1011 AMERICAN GLADIATOR (V)	03 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15144 NIGHT RAID	01 HD	S0503 GODS (V)	01 HD	S1392 DAUGHTER OF SERPENT (V)	05 DD	S1011 AMERICAN GLADIATOR (V)	03 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15163 PINBALL DREAMS II	01 HD	S0001 GOLDEN AXE (V)	02 DD	S0801 DRAKON (V) (3)	02 DD	S1012 FREDDY PHARKAS F. PHARM. (V)	06 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15169 PROJECT X	07 HD	S0650 GUYSPI	06 DD	S0511 DUCK TALES: QUEST GOLD (V)	02 DD	S1013 FREE D.C. (V)	05 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15181 PUTT-PUTT'S FUN PACK	04 HD	S0065 HOME ALONE (V)	02 DD	S0305 ECOS QUEST (V)	02 DD	S1014 GARGANTUAN (V)	04 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15192 QUARANTINE	05 HD	S1212 HOME ALONE II (V)	01 HD	S0211 ELVRINA I	02 DD	S1015 LINX (V)	02 DD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15160 RAVENLOFT	09 HD	S0622 HORROR ZOMBIE THE CRYPT (V)	01 HD	S0213 ELVRINA II	02 DD	S1016 LINX (V)	02 DD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15178 REUNION	10 HD	S0023 IKARI WARRIORS	01 HD	S0416 EYE OF BEHOLDER II (V)	03 DD	S1017 LINEAR (V) (3)	03 DD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15178 RISE OF THE KOBOTS	14 HD	S0104 INDIANA JONES - LAST CRUSADE	02 DD	S0421 EYE OF BEHOLDER III (V)	03 DD	S1018 LINEAR (V) (3)	03 DD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15179 ROBINSON'S REQUIEM	05 HD	S0081 INDIANA JONES II	01 HD	S0422 KING'S QUEST V (V)	04 DD	S1019 LINEAR (V) (3)	03 DD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15174 METAL & LACE (V) (3)	06 HD	S0387 MOONWALKER	01 HD	S0423 KING'S QUEST VI (V)	05 DD	S1020 LINEAR (V) (3)	03 DD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15155 MORTAL KOMBAT (V) (3)	06 HD	S0454 NUCLEAR WAR	01 HD	S0424 LEGEND OF KYRIANDA (V)	06 DD	S1021 LINEAR (V) (3)	03 DD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15076 PANZA KICK BOXER (V)	01 HD	S0133 PREDATOR 2 (V)	01 HD	S0425 LEGEND OF KYRIANDA II (V)	06 DD	S1022 LINEAR (V) (3)	03 DD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15177 CORRIDOR II (V) (3)	03 HD	S0622 PRINCE EDITOR	01 HD	S0426 LEGEND OF KYRIANDA III (V)	06 DD	S1023 LINEAR (V) (3)	03 DD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15171 CORRIDOR III (V) (3)	03 HD	S0622 PRINCE EDITOR	01 HD	S0426 LEGEND OF KYRIANDA IV (V)	06 DD	S1024 LINEAR (V) (3)	03 DD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15172 CORRIDOR IV (V) (3)	02 HD	S0295 PRINCE OF PERSIA (V)	01 HD	S0427 LINEAR (V) (3)	06 DD	S1025 LINEAR (V) (3)	03 DD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15176 MORTAL KOMBAT (V) (3)	02 HD	S1296 RING WORLD (V)	01 HD	S0428 LINEAR (V) (3)	06 DD	S1026 LINEAR (V) (3)	03 DD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15176 MORTAL KOMBAT (V) (3)	02 HD	S0296 RISKY WOODS (V)	01 HD	S0429 RED NEBULAS (V)	01 HD	S1027 LINEAR (V) (3)	03 DD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15176 MORTAL KOMBAT (V) (3)	02 HD	S0297 ROBROUNDER	01 HD	S0430 RISE OF THE DRAGON (V)	02 DD	S1028 LINEAR (V) (3)	03 DD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15176 MORTAL KOMBAT (V) (3)	02 HD	S0007 ROBROUNDER	01 HD	S0431 SAM & MAX - HIT ROAD (V)	02 DD	S1029 LINEAR (V) (3)	03 DD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD	S0014 BATTLE CHESS FOR WINDOWS (M)	01 HD		
15176 MORTAL KOMBAT (V) (3)	02 HD	S0786 ROGGER RABBIT (V)	01 HD	S0432 SHERLOCK HOLMES (V)	06 DD	S1030 LINEAR (V) (3)	03 DD	S00													



# ALEX SOFT INFORMÁTICA

R. Pedro de Toledo, 967 / 2 - São Paulo/SP - CEP 04039-032 (Próx. à Est. Sta.Cruz do Metrô)  
FONE / FAX : (011) 570-1478

Pedido: Por carta ou telefone de Seg. à Sex. das 10:00 às 18:00, Sáb. das 10:00 às 15:00, por fax recebemos seu pedido 24 horas por dia. Relacione o código, o nome e o número de disquetes de cada programa desejado. Não esqueça de adicionar a taxa de correio.

**Formas de Pagamento:** 1) **Cheque Nominal:** à Alex Soft Informática Ltda. ou 2) **Depósito:** Bco. Bradesco, Ag. 2282-9, Cta. 5.520-4 ou Unibanco, Ag. 098, Cta. 121.879-5 em nome de Alex Soft Informática Ltda., os depósitos serão conferidos através do Video Texto.

**Catálogo Eletrônico:** Envie um Disquete 5 1/4 DD ou R\$ 1,00 junto com Nome e Endereço.

## Tabela de Preços :

Grav. em 5 1/4 DD (c/ Disquete): R\$ 1,50  
Grav. em 5 1/4 HD (c/ Disquete): R\$ 2,00  
Grav. em 3 1/2 DD (c/ Disquete): R\$ 2,60  
Grav. em 3 1/2 HD (c/ Disquete): R\$ 2,90  
Correio à cada 15 Disquetes : R\$ 2,30

(SB) • Exige Placa Sound Blaster.  
(C) = Só Roda em Monitor CGA.

## APLICATIVOS PARA PC-XT/AT

(V) = Exige no Mínimo Monitor VGA  
(S) = Exige no Mínimo PC-386SX

### Aplicativos para Windows :

A0269	1000 ICONES FOR WINDOWS	01 DD
A0220	185 NEW FONTS FOR WINBDS	04 HD
A0211	AFTER DARK	03 DD
A0164	AFTER DARK II	01 HD
A0164	AFTER DARK/DISNEY	03 HD
A0159	AEATURIC COMPOSER	01 HD
A0069	ALMANAC	01 HD
A0209	AMPIRA FOR WINDOWS	01 DD
A0094	BR VIEW	01 DD
A0160	BANNER ON WINDOWS	04 HD
A0137	BIT FAX FOR WINDOWS	01 DD
A0187	BRAVO 1.0	01 DD
A0376	CAKEWALK PRO (SR)	01 HD
A0433	CD BASE (CD-ROM) (SR)	01 HD
A0095	CD SOUND 2.0 (SR)	01 DD
A0167	DIALER	02 DD
A0151	DIRECTORY INFORMATION	01 DD
A0370	ENCRYPT FOR WINDOWS	01 DD
A0173	EZ SOUND (SR)	03 HD
A0003	ENCORE (SR)	02 HD
A0142	FISH 3	01 DD
A0139	FM SONG PLAYER (SR)	01 DD
A0106	FINALE (SR)	02 HD
A0110	FONTS FOR WINDOWS	02 HD
A0195	GOLD WAVE	01 HD
A0115	GRAPHIC WORKSHOP	01 HD
A0405	ICON-DO-IT	01 HD
A0314	ICON-HEART	01 HD
A0132	ICON FOR WINDOWS	01 DD
A0333	LIGHTNING FOR WINDOWS (V)	02 HD
A0121	MIDI 2 MOD FOR WINDOWS (SR)	01 HD
A0122	MIDI COLLECTION # 1	03 HD
A0212	MIDI COLLECTION # 2	04 HD
A0129	MIDI SEQUENCER (SR)	01 DD
A0106	MIDI SOFT STUDIO (SR)	01 HD
A0157	MOPLAY FOR WINDOWS	01 DD
A0143	MONTAIN FRACTAL	01 DD
A0320	MORE ICO	01 DD
A0370	MORE WAVES I	05 DD
A0384	MORE WAVES II	06 DD
A0351	MORTGAGE CALC	01 DD
A0149	MOVE FOR WINDOWS	01 DD
A0261	MUSICS FOR WINDOWS (SR)	01 HD
A0193	MUZIKA 2.0 (SR)	01 HD
A0112	NEW SCREENSAVERS	02 HD
A0344	NFS FILEFINDER	01 DD
A0343	NO MORE DOS	01 DD
A0233	PK ZIP FOR WINDOWS	01 HD
A0377	PASSPORT MUSIC (SR)	02 HD
A0614	PICTURE MAN 1.55	01 HD
A0516	PLAYBOY DIGITAL FOR WINDOWS	02 HD
A0203	POWER TOOLS	01 HD
A0131	RF FLOW	01 DD
A0352	RESCUEAU	01 DD
A069	RUNTIME LIBRARY for V. BASIC	01 HD
A0416	SCREEN ANTIKITS (V)	01 HD
A0078	SOUND PRO	01 DD
A0400	SOUND PRO FOR WINDOWS (SR)	01 HD
A0311	SOUND TOOL 2.6 (SR)	01 HD
A0232	SOUNDS # 1 (*.WAV)	01 HD
A0605	SOUNDS # 2 (*.WAV)	05 HD
A0597	SOUNDS # 3 (*.WAV)	06 HD
A0394	STAR TREK SOUND WAVES	01 HD
A0324	SYNTH MANAGER (SR)	01 DD
A0391	TRAV 6.03	02 DD
A0393	TERMINATOR 2 SOUND WAVES	01 HD
A0350	THE DRUMS 4.0 (SR)	01 HD
A0348	THE MOON TOOC	01 DD
A0594	THE MUSIC LIBRARIAN 2.0 (SR)	01 HD
A0316	TIME FRAM	01 DD
A0233	TRAX 2.19 (SR)	02 HD
A0595	VIDEO FOR WINDOWS	01 HD
A0340	WAVE AFTER WAVE (SR)	01 DD
A0007	WAVE EDIT (SR)	01 DD
A0232	WAVE EDITOR	01 DD
A0322	WCOLDIE FOR WINDOWS	01 DD
A0353	WIN RASE	01 DD
A0321	WIN FAX LITE	01 DD
A0430	WIN FAX PRO	01 HD
A0353	WIN MASTER FOR WINDOWS	03 HD
A0219	WIN MOD PRO	01 HD
A0209	WIN WAVE (SR)	03 HD
A0247	WINDOWS SECRETS	03 HD
A0246	WINDOWS UTILITIES I	01 DD
A0591	WINDOWS UTILITIES II	02 HD
A0324	WINFRACT	01 DD
A0270	3D CONSTRUCTION KIT (V)	01 DD
A0271	3D IMAGERY	01 DD
A0492	3D ROOMPLAN DESIGNER (V)	01 HD

### Aplicativos para Macintosh :

### Aplicativos para PC-XT/AT

### Cadastros e Bancos de Dados :

### Ferramentas para o DOS :

A0208	ADVENTURE TOOLS KIT	02 DD
A0211	AQUARELA	01 DD
A0129	ARTIST	01 DD
A0001	BANNER MANIA	01 DD
A0105	BANNER SIGN MAKER	01 DD
A0164	BEST-START	01 DD
A0137	COMPUSHOW I	01 DD
A0039	COMPUSHOW II	01 DD
A0043	COMPUSHOW 8.61A (V)	01 DD
A0134	CRYSTAL	01 DD
A0139	DAN CAN 3D	01 DD
A0111	DESIGN CAD 2-D	06 DD
A0251	DICO POINT 2.0	01 HD
A0020	DINOSAURS ADVENTURE (V)	04 HD
A0265	DICIONÁRIO ELETRÔNICO	01 HD
A0521	DICIONÁRIO ELETRÔNICO II	01 HD
A0473	ECO COLORING BOOK (V)	01 DD
A0481	EDUCATIONAL GAMES	01 DD
A0170	FUN WITH COLORS (V)	01 DD
A0482	FUN WITH LETTERS & WORDS	01 DD
A0183	FUNNELS & BUCKETS	01 DD
A0472	FUNNY FACE II	01 HD
A0139	GEOGRAPHY AND MATHSHOP	01 DD
A0480	COUNTING SHAPES	01 DD
A0507	DICTIONARY (V)	04 HD
A0509	LHARC 1.13	02 DD
A0147	LHARC 2.1	01 DD
A0491	RAR V.133	01 DD
A0505	PK ARC 3.60	01 DD
A0133	PK ZIP 1.01	01 DD
A0338	PK ZIP 2.04	01 DD
A0504	PK ZIP MENU	01 DD

### Ferramentas para o DOS :

### Formuladores Especiais :

A0142	AUDIO II	01 DD
A0070	AUDIOLOGIC	01 DD
A0021	CADASTRO DE PROGRAMAS	01 DD
A0134	CATÁLOGO	01 DD
A0369	DATA BOSS PUBLISHER	01 DD
A0356	DATA BOSS	02 DD
A0363	DATA PLUS	01 DD
A0364	DRIBBLE 1.0 - ROUTINES	01 DD
A0366	DR PROC (FERRAMENTAS)	01 DD
A0050	DRIVER (V)	04 DD
A0020	DISK BASE	01 DD
A0361	DISK CATALOGING PROGRAM 1.01	01 DD
A0311	EXPRESS CHECK	01 DD
A0101	PC DEAL	01 DD
A0202	PRIVATE BOOKKEEPER	01 DD
A0262	PROFESSIONAL FILES	01 DD
A0440	SOFT MIDI	01 DD

### Formuladores de Disquetes :

### Formatadores Especiais :

A0146	600 II	01 DD
A0119	DISK MANAGER 4.30	01 DD
A0046	EASY FORMAT	02 DD
A0053	FD-READ	01 DD
A0236	FD-READ 1.88	01 DD
A0332	FORMAT MASTER & COPY MASTER	01 DD
A0068	FORMAT MASTER & COPY PRO	01 DD
A0665	MAXI-FORMAT	01 DD

### Copiadores de Disquetes :

### Progr. p/ Check-up do Micros :

A0148	DISK DUPE PRO 3.30	01 DD
A0267	DISK DUPE PRO 4.01	01 DD
A0446	DISK DUPE PRO 6.00	01 DD
A0544	DISK DUPE PRO 7.10	01 DD
A0511	DISKDUPE PRO 7.10	01 DD
A0362	DCOPY MENU MATIC	01 DD
A0129	LOCKSMITH PC	01 DD
A0085	VGA COPY (TAMBÉM P/ CGA)	01 DD
A0426	VGA COPY PRO 3.0 M	01 DD
A0434	VGA COPY PRO 5.18 M	01 DD
A0468	VGA-COPY PRO 6.01	01 DD
A0015	XENOCOPY	01 DD

### Agendas e Calendários :

### Emuladores e Compiladores :

A0139	HYPERSK	02 DD
A0128	LISTADOR DE DIRETÓRIO	01 DD
A0141	MICROCAP	01 DD
A0506	MOUSE CONFIGURATIONS	01 DD
A0523	MOUSE TOOLS	01 DD
A0133	PC ORGANIZE	01 DD
A0933	PS POOL (XT) (2 MC)	01 DD
A0087	REFONFIG	01 DD
A0227	SVCA UTILITY (V)	01 DD
A0422	XT UTILITIES (V)	01 DD
A0115	ZIP 2.0E	01 DD

### Desenvolvedores de Jogos :

### Emuladores de Placas Eletrônicas :

A0277	ACTIVE LIFE	02 DD
A0282	AGENDA 1.2	01 DD
A0283	AGENDA ELETRÔNICA	01 DD
A0126	AGENDA TELEFÔNICA	01 DD
A0126	AMULET	01 DD
A0126	AMULET 2.0	01 DD
A0111	BEST WORD	02 DD
A0016	FACE	02 DD
A0202	LOCKSMITH PC M	01 DD
A0399	NEVER LOCK 92	01 DD
A0263	NEVER LOCK 93	01 DD
A0003	MAIL MONSTER	01 DD
A0005	MIL LABEL	01 DD
A0005	PICTURE LABELS 2.1	01 DD
A0107	SIST. DE ORGANIZ. DE DISCOS	01 DD

### Auxiliares de Comunicação :

### Editores de Texto :

A0274	ABILITY	02 DD
A0297	BATED	01 DD
A0511	BEST WORD	02 DD
A0204	FACE	02 DD
A0016	FACE	02 DD
A0202	LOCKSMITH PC M	01 DD
A0399	NEVER LOCK 92	01 DD
A0263	NEVER LOCK 93	01 DD
A0003	MAIL MONSTER	01 DD
A0005	MIL LABEL	01 DD
A0005	PICTURE LABELS 2.1	01 DD
A0107	SIST. DE ORGANIZ. DE DISCOS	01 DD

### Programas Anti-Vírus :

### Programas Anti-Vírus :

A0272	ABC FUN KEYS	01 DD
A0273	ABC TALK	01 DD
A0476	ANIMAL MATH	01 DD
A0477	ATLON SPELL	01 DD
A0471	BERT'S DINOSAURS (V)	01 DD
A0237	BODY WORKS (V)	02 HD
A0059	CRT DOS	04 DD
A0083	CHEMICAL MOLECULAR MODEL	01 DD
A0491	ARJ 2.21	01 DD
A0142	ARJ MENU	02 DD
A0503	ARJ UTIL	01 DD
A0082	DS BACKUP PLUS	01 DD
A0498	IMAGE	01 DD

### Compactadores de Arquivos :

### Demos Gráficos e Musicais :

A0146	BACKIT 2.0	01 DD
A0491	BIT WRITER	01 DD
A0202	BIT WRITER	01 DD
A0397	BIT WRITER	01 DD
A0147	BIT WRITER	01 DD
A0398	BIT WRITER	01 DD
A0148	BIT WRITER	01 DD
A0492	BIT WRITER	01 DD
A0		

# Jogo Infantil em Visual Basic

Monte este incrível jogo em VB, voltado para o público infantil

*Suely Ramalho de Mello*

Sempre tive interesse por programas educativos, de preferência para o público infantil, pois sempre notei uma carência muito grande neste setor, apesar de hoje nos Estados Unidos serem lançados montes e mais montes de CD-ROMs nesta área. Mas as nossas crianças, principalmente as pequenas, não sabem ler instruções em Inglês, além disso um dos pontos mais necessários em sua educação, inicialmente, é justamente aprender a ler e escrever em sua própria língua: o português.

Além disso, as pessoas que desenvolvem alguma coisa comercialmente, não se interessam em desenvolver produtos voltados para o público infantil, seja porque não dá dinheiro (não estou tão certa disso, a prova é que nos EUA dá e muito!) ou por não terem muita inspiração em relação a isso. Bem, o fato é que eu tenho, e muita. A quantidade de programas educativos shareware que pego em minhas andanças pelas BBS's é boa. Testo isso tudo em sobrinhos e filhos como cobaias nos meus experimentos, e o melhor disso tudo é que eles amam. Coloque um computador na frente de uma criança e veja os olhos dela brilharem. Agora coloque duas crianças, e espere a briga!!!

Finalmente, aliando minhas inspirações aos meus (ainda parcos) conhecimentos de Visual Basic, resolvi fazer um joguinho destinado ao meu tão querido público infantil. Esta versão está em fase inicial, mas já roda direitinho. Faltam algumas implementações para torná-lo mais agradável a este público tão exigente: musiquinhas, mais figuras (a versão que

uso em casa já possui 115 figuras diferentes, aqui vão algumas somente como exemplo, para não sobrecarregar o código-fonte apresentado pela revista), telas com animações que poderiam ser mostradas dependendo dos acertos, etc. Na realidade, aceito dicas e contribuições para o melhoramento do mesmo, que vocês podem enviar para a revista, ou enviar para o meu endereço Internet, Fido ou RBT (vejam no final).

Bem, vamos ao que interessa: o jogo. Este é destinado a crianças em início de aprendizado de leitura, crianças a partir do jardim II ou algo assim. De qualquer forma, vendo como o mesmo funciona vai dar para sentir que tipo de público se adequa ao mesmo.

A tela inicial do jogo (veja figura 1) contém uma figura, que é randomicamente selecionada de um grupo pré-definido, e uma espécie de teclado na tela, contendo todas as letras em ordem alfabética, onde a criança deverá selecionar a letra que inicia a palavra correspondente à figura apresentada. Para cada acerto, é somado um ponto no rótulo ao lado direito, embaixo. Para cada erro, é emitido um sinal sonoro. Ao final, a criança clica no botão Fim, que leva a uma "message box", informando a nota obtida, que é baseada na percentagem de acertos.

Na fase de design, tive muitas dúvidas e gostaria aqui de comentar algumas. Primeiramente, a seleção de figuras deve envolver um cuidado muito grande no sentido de eliminar as possíveis dúvidas quanto ao que é a figura e quanto aos diversos nomes que a mesma poderia assumir. Vou dar um exemplo: decidi deixar de fora a figura de um hambúrguer, pois poderia ser interpretada perfeitamente como sanduíche, que não

começa com a mesma letra. O desenho de um dragão, por exemplo, poderia ser mal interpretado por uma criança que está apenas começando a ler, bem como alguns outros objetos seriam desconhecidos para mesma, ou de nome difícil, como um estetoscópio, por exemplo. Outra delas é que uma criança tão pequena que ainda esteja aprendendo as primeiras letrinhas, pode não saber usar o computador, até mesmo o Windows. Desta forma ela poderá até saber como entrar no seu aplicativo, porém poderá se perder quando sua janela desaparecer por trás das outras. Talvez seja bom deixá-la maximizada, e somente não fiz isto ainda por pura preguiça (vou ter que realocar as letras e o local da figura, etc,etc.), mas pelo menos já deixei a janela sem botões minimizar e maximizar, usando as propriedades Maxbutton e Minbutton do Form setadas para False.

De qualquer forma, uma criança pequena certamente não ficará desassistida por um adulto quando estiver usando o computador. Outra: decidi usar ícones porque ocupam pouquíssimo espaço, porém a resolução pode ser melhorada usando um bitmap. Enquanto as figuras são poucas, tudo bem. De qualquer forma, a seleção de figuras ficará bem a cargo do programador, e não há problema algum em misturar ícones (.ico) e bitmaps (.bmp). Vou logo avisando que a seleção de figuras não é muito simples.

No meu caso vasculhei arquivos e mais arquivos de ícones shareware, alguns com mais de 3000 ícones de uma só vez. E o trabalho que deu, então, para visualizar os ícones de um em um e selecionar! Bom, a dica é usar um IconMaster, que permite visualizar arquivos de ícones de vários formatos (.ico, .iml, .exe, .dll, etc) e permite capturar e editar os ícones facilmente. Claro que não sou boa desenhista, deixo isto a cargo dos meus amigos programadores visuais, que são muito bons nisso.



Figura 1 - O formulário de entrada do jogo

Veja na listagem 1 as propriedades para os controles definidos no formulário de entrada. Alguns comentários relacionados ao mesmo:

-Foi usado um controle Imagem, ao invés do controle Picture, devido ao mesmo possuir a propriedade Stretch, que possibilita que a figura colocada no mesmo ocupe o espaço definido pelo tamanho do controle. Neste caso, configure a mesma para True.

-As letras, arrumadas na tela, fazem parte de um controle array de 26 elementos. Não esquecer que o primeiro elemento possui índice 0, e não 1. Além disso, deve-se posicionar as letras na tela em sua ordem alfabética, para evitar confusões. Por exemplo, a letra "A" deve ser a de índice 0, e ser a primeira do lado esquerdo superior, em seguida deve-se colocar a letra "B", que deve possuir índice 1, etc. Para evitar criar de um em um, você pode criar o primeiro e alterar suas propriedades. Para criar os outros, clique sobre o controle e dê Ctrl-C (copiar). Em seguida dê Ctrl-V (colar) e será perguntado se deseja criar um controle array. Responda sim. Arrume-o no seu lugar. A partir daí dê Ctrl-V e arrume, para quantos faltarem. Assim garante-se que as propriedades para o mesmo serão iguais, exceto as relacionadas com a posição dos mesmos.

-O controle rótulo(label) na esquerda inferior da tela serve apenas para mostrar a última letra selecionada. Isto é interessante quando foi clicada uma letra por engano, assim a criança verifica que a letra selecionada não é a que a mesma queria selecionar.

-O item de menu Sobre serve apenas para mostrar um formulário com informações sobre o desenvolvedor. Também foi colocado código para que, ao clicar sobre a figura, este formulário seja mostrado.

-Ao ser clicado o botão "Fim", é apresentada uma caixa de mensagem com a nota da criança, calculada com base nos acertos obtidos sobre o total de vezes que foi dado clique sobre uma letra, e somado às vezes em que simplesmente tenha sido dado clique no Botão "De Novo", sem selecionar letra. É com base nisto que foram criadas as variáveis Ja\_Clicou e Nao\_Clicou: A variável Ja\_Clicou serve para fazer com que seja dado somente um clique sobre uma letra, a cada vez que uma figura é apresentada. A variável Nao\_Clicou serve para contabilizar pontos no Total de vezes que é mostrada a figura, mesmo que não tenha sido selecionada letra.

-O comando On Error foi usado no procedimento em que a figura é mostrada, para evitar de ficar em branco quando não se encontra a figura. Isto é possível de acontecer, pois alguém pode remover um dos arquivos de ícones ou bitmaps usados.

-Para incluir mais figuras, deve-se modificar o valor atribuído à constante quantas\_figuras e incluir as figuras desejadas no procedimento Inicializa\_figuras.

Além do formulário de entrada, temos o Formulário Sobre, já mencionado. Veja na listagem 2 as propriedades para o mesmo e seus controles.

E por fim, confira na listagem 3 o código para todos os procedimentos criados para o Formulário frmFigLet, e na listagem 4 o código para todos os procedimentos do Formulário Sobre.

**SUELY RAMALHO DE MELLO** é Analista de Sistemas. Trabalha no suporte em ambiente UNIX e dá consultoria em Bancos de Dados. Programa em Algol, Progress e Visual Basic. Pode ser encontrada nos endereços:

- Internet: [suely.mello%netpe@ibase.org.br](mailto:suely.mello%netpe@ibase.org.br)
- Fidonet: 4:808/14
- RBT: 12:1280/5.

**Listagem 1 - Propriedades dos Controles do Formulário de entrada frmFigLet**

OBJETO	PROPRIEDADE	CONFIGURAÇÃO
Formulário	Name	frmFigLet
	Caption	"Figuras e Letras"
	Backcolor	H00800000
	Height	6390
	Left	885
	MaxButton	0 - False
	MinButton	0 - False
	Top	375
	Width	7575
Botão de Comando	Name	cmdFim
	Caption	"Fim"
	FontName	"MS Sans Serif"
	FonSize	13.5
	Height	495
	Left	4200
	Top	5040
	Width	1095
Botão de Comando	Name	cmdDeNovo
	Caption	"De Novo"
	FontName	"MS Sans Serif"
	FonSize	13.5
	Height	495
	Left	2040
	Top	5040
	Width	1575
Rótulo	Name	LAB_Letra
	Alignment	2 - Center
	BackColor	H000000FF
	BorderStyle	1 - Fixed Single
	Caption	"A"
	FontBold	-1 - True
	FontName	"Arial"
	FontSize	19.5
	ForeColor	H0000FFFF
	Height	495
	Index	0
	Left	100
	Top	2400
	Width	495
<i>Obs: Deve-se criar controles rótulos iguais aos acima, para cada letra do alfabeto, e com mesmo nome. O que irá mudar são as propriedades Caption, Index, Left e Top.</i>		
	Caption	"B"
	Index	1
	Left	940
	Top	2400
	Caption	"C"
	Index	2
	Left	1760
	Top	2400
	Caption	"D"
	Index	3
	Left	2620
	Top	2400
	Caption	"E"
	Index	4
	Left	3460

Top	2400	
Caption	"F"	
Index	5	
Left	4300	
Top	2400	
Caption	"G"	
Index	6	
Left	5140	
Top	2400	
Caption	"H"	
Index	7	
Left	5980	
Top	2400	
Caption	"I"	
Index	8	
Left	6820	
Top	2400	
Caption	"J"	
Index	9	
Left	100	
Top	3300	
Caption	"L"	
Index	10	
Left	940	
Top	3300	
Caption	"M"	
Index	11	
Left	1780	
Top	3300	
Caption	"N"	
Index	12	
Left	2620	
Top	3300	
Caption	"O"	
Index	13	
Left	3460	
Top	3300	
Caption	"P"	
Index	14	
Left	4300	
Top	3300	
Caption	"Q"	
Index	15	
Left	5140	
Top	3300	
Caption	"R"	
Index	16	
Left	5980	
Top	3300	
Caption	"S"	
Index	17	
Left	6820	
Top	3300	
Caption	"T"	
Index	18	
Left	1780	
Top	4400	
Caption	"U"	
Index	19	
Left	2620	
Top	4400	
Caption	"V"	
Index	20	
Left	3460	
Top	4400	
Caption	"X"	
Index	21	
Left	4300	
Top	4400	
Caption	"Z"	
Index	22	
Left	5140	
Top	4400	
Rótulo	Name	lblAcerto
	Alignment	2 - Center
	BackColor	H00FF0000
	BackStyle	0 - Transparent

# FASTGAME

JOGOS PARA PC. DIVERSAO INFINITA  
PARA OS GAME-MANIACOS. ENJOY !!!

**Pedidos:** Relacione o nomes dos jogos escolhidos e some o número de discos, que deverá ser multiplicado pelo valor conforme tabela abaixo. Depois, acrescente ao total R\$ 3,00 (tres reais) a cada 15 discos. Envie cheque cruzado e nominal a Ivan Brandão Machado, para caixa postal 43042 - cep 04198-970 São Paulo/SP

Se preferir, faça **depósito** no Banco Real agência 0004 c/c 5712298 SP/SP, em nome de Maria Augusta e/ou Ivan B. Machado. Não esqueça de nos enviar o comprovante do depósito.

(011) 947-2796

RECEM CHEGADOS  
04 3DBORY  
01 A320 AIRBUS  
02 A BELA E A FERA  
03 ALADDIN  
01 ALIEN BREED  
09 ALONE IN THE DARK 2  
05 AL-QADIM  
10 ARENA  
01 BEAT OF THE HOUSE  
06 BENEATH STEEL SKY  
01 BLACK THORNE  
02 BREAK TRHU (WIND)  
02 BRIX  
01 BRUTAL SPORTS  
08 DRAGON SPHERE  
01 ELITE 2 - FRONTIER  
01 EMPIRE SOCCER  
02 EPIC PINBALL 3  
01 FLIX MIX  
02 FURY OF THE FURIES  
05 FRIENDS OF GLORY  
03 GLOBINS 3  
04 GREAT NAV. BATTLES 2  
01 HOCUS POCUS  
06 HEIMDALLO  
10 INCA 2  
02 INDY CAR RAC. TRACK  
03 JAZZ JACK RABBIT  
02 LADY LOVE 2  
08 LANDS OF LORE  
06 LITIL DIVIL  
05 LOAD RUNNER (WIND)  
08 METAL LACE  
08 MORTAL KOMBAT 2  
06 NASCAR RACING (486)  
04 NHL HOCKEY  
01 PINBALL 2000  
05 ONE MUST FALL 2097  
03 RAPTOR - CALLSHADOW  
03 REILEAO  
14 RISE OF THE ROBOTS  
06 ROCK'N SHAOLIN  
02 SEAL TEAM  
01 SENSIBLE SOCCER  
07 SEXY TV SHOW  
03 SPACE SIMULATOR  
08 STRIP POKER (WIN)  
02 STRIP POKER PRO  
03 STREET FIGTHER 2 TUR  
03 SURF NINJA  
01 SINDICATE - MISSIONS  
05 TERMINATOR 2-CHESS  
05 TIE FIGTHER  
08 TFX TACTICAL FIGTHER  
03 UFO ENEMY UNKNOW  
08 ULTIMA 8 - PAGAN  
01 VROOM  
06 QUARANTINE  
06 GLOBINS 3  
04 ARMORED FIRST  
02 DESERT STRIKE  
04 REACHES THE SKIES  
06 HERETIC FULL (486)  
09 SYSTEM SHOCK  
03 STRIP POKER (WIND)  
01 MICKEY'S MEMORY  
06 IN EXTREMIS  
01 ASTRO FIRE  
03 RISE OF THE TRIAF  
06 WING COMMANDER AR  
07 ROCK'N SHAOLIN  
02 WHACKI WHEELS  
06 IRON CROSS

01 CENTER COURT TENIS  
07 PROJECT-X  
01 INDY C. RAC. PAINTER  
01 WOLF 3D X S.FIGTHER 2  
  
ACAO / AVENTURA  
03 CANNON FOODER  
03 CORREDOR 7  
01 DRACULA  
04 ENTITY  
02 JONHY QUEST  
04 JURASSIC PARK  
01 MAQUINA MORTIFERA  
06 O ULTIMO GRANDE HEROI  
02 OSCAR  
01 PRE-HISTORIC 2  
05 ROBOCOP 3D  
03 SOCCER KID  
01 THE LOS VIKINGS  
06 THEME PARK  
03 TROLLS  
01 ZOOL 2  
LUTAS E BRIGAS  
01 BODY BLOW  
05 HOLLY FIGTHER  
08 METAL LACE  
03 MORTAL KOMBAT 100%  
01 MORTAL KOMBAT UPGRADE  
03 SANGO FIGTHER  
03 STREET FIGTHER 2 FULL  
03 SURF NINJAS  
04 SUPER FIGHT  
02 JOURNEY OF WEST  
ESPACIAIS  
01 B-WING - MISSION X-WING  
06 DELTA V  
05 DESTINATION MARS  
03 EARTH INVASION  
01 GALACTIX NEW VERSION  
10 INCA II  
01 NIGHT RAID  
04 RAPTOR  
01 SOLAR WINDS  
11 STAR TRECK J. RITES  
05 TIE FIGTHER  
07 OUT POST  
03 UFO  
05 X-WING  
ESPORTES  
02 TREE POINT BASKETBALL  
01 EMPIRE SOCCER  
03 FIFA SOCCER  
01 GOAL  
01 LIVERPOOL  
01 LOTHAR MATEUS  
04 NHL HOCKEY  
01 SENSIBLE SOCCER  
05 WAYNE HOCKEY 3  
02 WINTER OLIMPICS 94  
02 WORLD CUP SOCCER 94  
DOOM  
04 DOOM  
05 DOOM 2  
01 COMIC SOUNDS FOR DOOM  
01 DANTE'S GATES FOR DOOM  
06 DOOM ALIEN  
01 DOOM DOMINATOR LEVEL  
03 DOOM WAD 1 - 60 FASES  
03 DOOM WAD 2 - 64 FASES  
03 DOOM WAD 3 - 34 FASES  
03 DOOM WAD 4 - 56 FASES  
03 DOOM WAD 5 - 51 FASES  
03 DOOM WAD 6 - 73 FASES  
01 DOOM MAP EDITOR

CORRIDAS  
04 CAR & DRIVER  
06 CYBER RACE  
03 INDY CAR RACE  
01 LOTUS ULTIMATE CHALLENGE  
02 NIGEL MANSELL  
06 RALLY  
03 SPEED RACER  
03 WORLD CIRCUIT  
01 WORLD CIRCUIT-UP/MODEM  
ADVENTURES E RPG  
08 ARENA  
06 BENEATH A STEEL SKY  
03 BEVERLY HILLS BILIES  
04 BLOODNET  
03 BURN TIME  
05 DARK SUN  
06 DAUGTHER OF SERPENT  
02 DINO PARK  
04 DISCIPLES OF STEEL  
04 DUNGEON HACK  
05 ETERNAM  
04 FANTASY EMPIRES  
11 GABRIEL NIGHT  
02 HEXX  
07 KRONOLOG  
02 LA LAW  
08 LANDS OF LORE  
06 LEISURE SUIT LARRY 6  
04 MASTER OF ORION  
12 POLICE QUEST 4  
09 QUEST FOR GLORY 4  
07 RAGS TO RICHES  
12 RETURN TO ZORK  
07 SAM & MAX  
03 STAR LORD  
08 ULTIMA 8 - PAGAN  
03 ULTIMA 8 - KIT DE VOZES  
SIMULADORES  
04 1942: THE PACIFIC AIR WAR  
08 BLUE FORCE  
11 COMANCHE ENHANCED  
02 DETROIT  
04 DISCOVERIES OF DEEP  
03 EVASIVE ACTION  
04 F-14 FLEET DEFENDER  
03 LUNAR COMMAND  
09 PACIFIC STRIKER  
03 RAIL ROAD TYCON DELUXE  
02 SIM CITY 2000  
02 SIM FARM  
02 SIM HEALTH  
08 STRIKE COMMANDER  
08 TFX  
06 THE HORDE  
07 UNNATURAL SELECTION  
XADREZ / CARTAS  
04 100 GAMES FOR WINDOWS  
01 BICYCLE EDITION  
03 CHESS MASTER 4000  
02 GRAND MASTER CHESS  
06 KASPAROV'S GAMBIT  
04 LUCKY CASSINO  
01 PC BINGO (CGA)  
12 STAR WARS CHESS

## FASTGAME VIP

SEJA SÓCIO DA **FASTGAME** E DESFRUTE DE TODAS AS VANTAGENS, EXCLUSIVAS DOS CLIENTES VIP. VOCÊ PAGA UMA UMA TAXA DE R\$ 30,00 (TRINTA REAIS), VALIDA POR TRÊS MESES E TEM DESCONTOS EXCELENTE EM CADA CÓPIA DE DISCO (VEJA TABELA VIP ABAIXO).  
ALEM DISSO, RECEBE UMA ASSINATURA TRIMESTRAL GRATIS NA **ATENDBBS**, UMA BBS EXCLUSIVA AOS CLIENTES, COM CENTENAS DE PROGRAMAS (PRINCIPALMENTE JOGOS) PRA VOCÊ PEGAR INTEIRAMENTE GRATIS. NÃO DEIXE PRA DEPOIS, SEJA SÓCIO DA **FASTGAME** !!!

## PROMOCAO

Caso não queira ser nosso sócio tambem lhe ofereceremos vantagens: a cada cinco discos você ganha 500 kb em games para baixar na **ATENDBBS**. Tudo gratuitamente. Quanto mais comprar mais kbytes vai ganhar!!! Faça já o seu pedido e desfrute de regalias que só a **FASTGAME** pode oferecer !!!

### TABELA DE PRECOS

#### NORMAL

(DISCO INCLUSO)

5 1/4 HD R\$ 2,00

3 1/2 HD R\$ 3,00

#### TAXA DE CORREIO

R\$ 3,00 A CADA 15

DISCOS.

SEDEX: CONSULTE

### TABELA DE PRECOS

#### VIP

(DISCO INCLUSO)

5 1/4 HD R\$ 1,30

3 1/2 HD R\$ 2,00

#### TAXA DE CORREIO:

CLIENTE VIP ESTA

ISENTO

SEDEX: CONSULTE

## HARDWARES

### FAX/MODEM US ROBOTICS

#### KIT MULTIMEDIA

#### PLACAS DE REDE

#### MEMORIAS

#### WINCHESTERS

COMPRA E VENDA DE MICROS  
USADOS 386/486/PENTIUM

Caption	"Qual é a letra?"
FontBold	-1 - True
FontName	Arial
FontSize	15
ForeColor	H0000FFFF
Height	495
Left	1320
Top	0
Width	4335
Rótulo	
Name	lblLetra
Alignment	2 - Center
BackColor	H00FF00FF
FontBold	-1 - True
FontName	Arial
FontSize	30
ForeColor	H00FF0000
Height	735
Left	360
Top	4800
Width	735
Imagen	
Name	imgFigura
BorderStyle	1 - Fixed Single
Height	1695
Left	2520
Picture	c:\vb\icons\industry\plane.ico
Rótulo	
Stretch	-1 - True
Top	480
Width	1995
Name	lblMostraPontos
Alignment	2 - Center
BackColor	H0000FFFF
BorderStyle	1 - Fixed Single
Caption	"0"
FontBold	-1 - True
FontName	"Arial"
FontSize	30
ForeColor	H00000000
Height	720
Left	6300
Top	4800
Width	850
Rótulo	
Name	lblPontos
BackColor	H00FF0000
BackStyle	0 - Transparent
Caption	"Pontos:"
FontBold	-1 - True
FontName	"Arial"
FontSize	12
ForeColor	H0000FFFF
Height	375
Left	5880
Top	4320
Width	1455
Menu	
Name	mnuSobre
Caption	"&Sobre"

#### Listagem 2 - Propriedades dos controles do Formulário Sobre

Formulário	Name	Sobre
	BackColor	H00FFFF80
	BorderStyle	3 - Fixed Double
	Caption	"Sobre"
	ControlBox	0 - False
	FontBold	-1 - True
	FontItalic	-1 - True
	Height	3405
	Left	915
	MaxButton	0 - False
	MinButton	0 - False
	Top	1545
	Width	5310
Timer	Name	Temporiz1
	Interval	2000
	Left	600
	Top	2400

Botão de Comando	Name	Comando1
Caption	"OK"	
	Height	375
	Left	2040
	Top	2400
	Width	1095
Rótulo	Name	Rótulo5
	BackColor	H00FFFF80
	Caption	"InfoSchool"
	ForeColor	H00000000
	Height	255
	Left	600
	Top	1680
	Width	3975
Imagen	Name	Imagen2
	Height	480
	Left	4420
	Picture	c:\vb\icons\misc\face03.ico
	Top	2400
	Width	480
Imagen	Name	Imagen1
	Height	480
	Left	3600
	Picture	c:\vb\icons\misc\face02.ico
	Top	2400
	Width	480
Linha	Name	Linha1
	X1	480
	X2	4680
	Y1	1440
	Y2	1440
Rótulo	Name	Rótulo1
	Alignment	2 - Center
	BackColor	H00FFFF80
	Caption	"Figuras e Letras"
	FontSize	18
	ForeColor	H00C00000
	Height	420
	Left	0
	Top	720
	Width	5205
Rótulo	Name	Rótulo4
	Alignment	2 - Center
	BackColor	H00FFFF80
	Caption	"By Suely Ramalho de Mello"
	Height	255
	Left	120
	Top	1920
	Width	4935

#### Listagem 3 - Código-fonte referente ao Formulário frmFigLet

##### Seção de Declarações Gerais

```

Option Explicit
'Declaracao MB_OK para botao OK da message
box apresentada
'na saida do programa
Const MB_OK = 0

Const Diretorio = "c:\figlet\"
'esta constante deverá ser alterada sempre
que se inclui/excluir figuras no contexto
Const quantas_figuras = 31
Dim Shared c_letra(quantas_figuras) As String
Dim Shared fig(quantas_figuras) As String
Dim Shared Inteiro As Integer
Dim Shared pontos As Integer
Dim Shared TotalPontos As Integer
'variavel que indica ja ter sido dado clique
em uma letra,

```

```

'e portanto não deixará dar novamente.
Somente quando mudar
'a figura é que será reinicializada
Dim Ja_Clicou As Integer
'Variável que indica que foi clicado o Botão
"De Novo" sem
'ter clicado em uma letra
Dim Nao_Clicou As Integer

Procedimento para inicialização das figuras

Sub Inicializa_Figura ()
    Dim i As Integer
    Randomize
    For i = 1 To quantas_figuras
        Select Case i
            Case 1, 21
                c_letra(i) = "A"
            Case 2
                c_letra(i) = "B"
            Case 3, 27
                c_letra(i) = "C"
            Case 4, 24
                c_letra(i) = "D"
            Case 5
                c_letra(i) = "F"
            Case 6
                c_letra(i) = "G"
            Case 7
                c_letra(i) = "H"
            Case 8
                c_letra(i) = "J"
            Case 9
                c_letra(i) = "L"
            Case 10
                c_letra(i) = "M"
            Case 11, 31
                c_letra(i) = "N"
            Case 12, 30
                c_letra(i) = "O"
            Case 13
                c_letra(i) = "P"
            Case 14
                c_letra(i) = "R"
            Case 15, 28 To 29
                c_letra(i) = "S"
            Case 16, 22, 25
                c_letra(i) = "T"
            Case 17, 23
                c_letra(i) = "U"
            Case 18
                c_letra(i) = "V"
            Case 19
                c_letra(i) = "X"
            Case 20
                c_letra(i) = "Z"
            Case 26
                c_letra(i) = "Q"
        End Select
    Next
    fig(1) = Diretorio + "aviao.ico"
    fig(2) = Diretorio + "bycicle.ico"
    fig(3) = Diretorio + "cachorro.ico"
    fig(4) = Diretorio + "dados.ico"
    fig(5) = Diretorio + "foguete.ico"
    fig(6) = Diretorio + "garfo.ico"
    fig(7) = Diretorio + "helicopt.ico"
    fig(8) = Diretorio + "jornal.ico"
    fig(9) = Diretorio + "lampada.ico"
    fig(10) = Diretorio + "martelo.ico"
    fig(11) = Diretorio + "nuvem.ico"
    fig(12) = Diretorio + "orelha.ico"
    fig(13) = Diretorio + "peixe.ico"
    fig(14) = Diretorio + "relogio.ico"
    fig(15) = Diretorio + "sol.ico"
    fig(16) = Diretorio + "telefone.ico"
    fig(17) = Diretorio + "urso.ico"
    fig(18) = Diretorio + "vela.ico"

```

```

fig(19) = Diretorio + "xicara.ico"
fig(20) = Diretorio + "zebra.ico"
fig(21) = Diretorio + "arvore.ico"
fig(22) = Diretorio + "tesoura.ico"
fig(23) = Diretorio + "um.ico"
fig(24) = Diretorio + "dois.ico"
fig(25) = Diretorio + "tres.ico"
fig(26) = Diretorio + "quatro.ico"
fig(27) = Diretorio + "cinco.ico"
fig(28) = Diretorio + "seis.ico"
fig(29) = Diretorio + "sete.ico"
fig(30) = Diretorio + "oito.ico"
fig(31) = Diretorio + "nove.ico"
End Sub

```

Procedimento para apresentar a figura na tela

```

Sub Mostra_Figura ()
    'O comando abaixo faz com que, no caso de
    erro, o programa
    'vai para o proximo comando. Ai pode-se
    usar o comando If Err
    '(ver lá embaixo) para fazer o tratamento
    do erro

```

```

On Error Resume Next
Randomize
Inteiro = Int(quantas_figuras * Rnd + 1)
imgFigura.Picture =
LoadPicture(fig(Inteiro))
If Err Then
    imgFigura.Picture = LoadPicture(fig(1))
    Inteiro = 1 'Porque vou usar inteiro para
    ver se acertou a letra
End If
Nao_Clicou = 1
Ja_Clicou = 0
End Sub

```

Procedimento para verificar se a letra selecionada é a certa

```

Sub Ve_se_acertou (indice_letra As Integer)
    If c_letra(Inteiro) =
Lab_Letra(indice_letra).Caption Then
        pontos = pontos + 1
        lblMostraPontos.Caption = Str$(pontos)
    Else
        Beep
    End If
    Total_pontos = Total_pontos + 1
End Sub

```

Código para eventos dos controles

```

Sub cmdDeNovo_Click ()
    If Nao_Clicou = 1 Then
        Total_pontos = Total_pontos + 1
    End If
    Randomize
    Mostra_Figura
End Sub

```

```

Sub cmdFim_Click ()
    'Saída do programa
    'se na última tentativa (clicando o botão
    De Novo) não
    'houve clique em letra, deve-se somar um
    ponto ao
    'total de pontos
    If Nao_Clicou = 1 Then
        Total_pontos = Total_pontos + 1
    End If
    If Total_pontos = 0 Then
        Total_pontos = 1
    End If
    pontos = Int((pontos / Total_pontos) * 10)

```

```

MsgBox "Nota: " + Str$(pontos), MB_OK,
"Encerrar"
Unload FrmFiglet
End Sub

Sub Form_Load ()
'Inicializa a variavel
Ja_Clicou = 0
Inicializa_Figura
Mostra_Figura
End Sub

Sub imgFigura_Click ()
'Exibe a caixa de dialogo Sobre
Sobre.Rotulo1.Caption = "Figuras e Letras"
Sobre.Show
End Sub

Sub LAB_LETRA_Click (Index As Integer)
If Ja_Clicou = 1 Then
Exit Sub
End If
lblLetra.Caption = Lab_Letra(Index).Caption
Ve_se_acertou (Index)
Nao_Clicou = 0
Ja_Clicou = 1
End Sub

Sub mnuSobre_Click ()
'Exibe a caixa de dialogo Sobre
Sobre.Rotulo1.Caption = "Figuras e Letras"
Sobre.Show
End Sub

```

Listagem 4 - Código-fonte referente ao Formulário Sobre

Código para eventos dos controles

```

Sub Comando1_Click ()
'Cancaula o formulario Sobre
Unload Sobre
End Sub

Sub Form_Load ()
'Centraliza o formulario
Left = (Screen.Width - Width) / 2
Top = (Screen.Height - Height) / 2

'Posiciona as duas faces
Imagen1.Left = 760
Imagen1.Top = 840
Imagen2.Left = 760
Imagen2.Top = 840

'Torna visivel a primeira face
Imagen1.ZOrder
End Sub

Sub Temporiz1_Timer ()
'Pisca
If Temporiz1.Interval <> 200 Then
Temporiz1.Interval = 200
Imagen2.ZOrder
'Desfaz o olho "piscado"
Else
Temporiz1.Interval = 5000
Imagen2.ZOrder 1
Imagen1.ZOrder
End If
End Sub

```

# RAISFER SHAREHOUSE - BELO HORIZONTE

## A PRIMEIRA SHAREWARE DAS GERAIS

**# A PRIMEIRA EM QUALIDADE  
# SOLICITE CÁTALOGO GRATUITO  
# ATENDEMOS ATÉ AS 24:00 HORAS  
# PAGUE SOMENTE QUANDO RECEBER  
# APÓS ÀS 21:00 HORAS LIGUE A COBRAR  
# USAMOS SOMENTE VERBATIM IMPORTADOS  
# REMETEMOS SEU PEDIDO EM MENOS DE 24HS  
# LANÇAMENTO SIMULTÂNEO COM EUROPA E USA**

**FAÇA JÁ O SEU PEDIDO !**  
**031-496-6840**

AV. XANGRI-LA, 75 - C125 - BRAÚNAS  
BELO HORIZONTE - MG  
CEP: 31.365-640

**PREÇO POR DISCO (INCLUSO)**

5.1/4 DD 360 R\$ 1,60
5.1/4 HD 1.2 R\$ 2,30
5.1/4 HD 1.4 R\$ 2,50
3.1/2 HD 1.4 R\$ 3,00

### LANÇAMENTOS

MACHIAVELLI - THE PRINCE	04/HD
VOYAGES OF DISCOVERY	02/HD
NERVES OF STEEL	03/HD
SIMCITY 2000 URBAN RENEWAL	02/HD
STALINGRAD	03/HD
BRETT HULL HOCKEY 95	04/HD
ACTION SOCCER	06/HD
ENTOMBED FOR WINDOWS	05/HD
FLIGHT SIMULATOR 5.1	04/HD
MAGIC CARPET	05/HD
METALTECH ADD ON MISSION	03/HD
PANZER GENERAL	05/HD
PSYCHO PINBALL	05/HD
STRIP BLACKJACK III	04/HD
EXTRACTOR	02/HD
CHESS BASE 4.0	11/HD
VIRTUAL POOL	08/HD

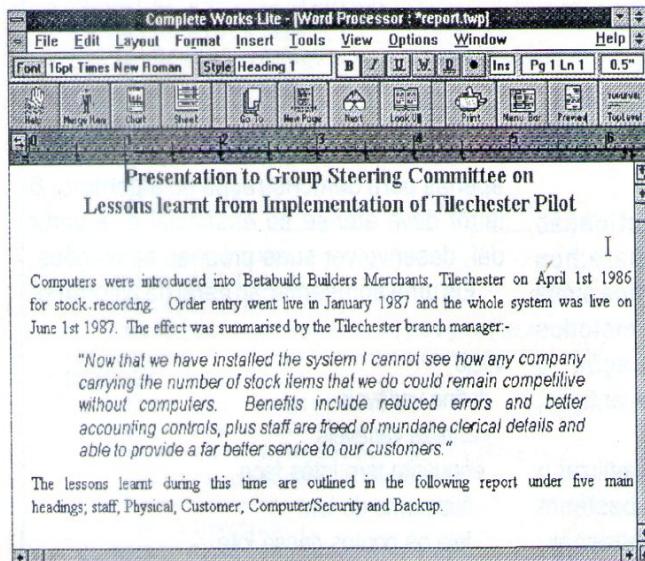
### CD ROM TITLES

ALONE IN THE DARK III	05/HD
BIOFORGE BY ORIGIN	04/HD
RELENTLESS	03/HD
SHADOWS OF CAIRN	05/HD
WINGS OF GLORY	03/HD
RALLY CHAMPIONSHIP	05/HD
INFERNO	04/HD
MORTAL KOMBAT II	05/HD
NOVA STORM	04/HD
DRAGONS LORE	03/HD
DARK FORCES	04/HD
FULL THROTTLE	06/HD
E MUITO MAIS PARA VOCÊ !	

# MICRO EMPRESA

O SOFTWARE QUE VOCÊ SONHAVA PARA FAZER TUDO AQUILO QUE SUA EMPRESA PRECISA, POR UM PREÇO INACREDITÁVEL!

## COMPLETE WORKS FOR WINDOWS

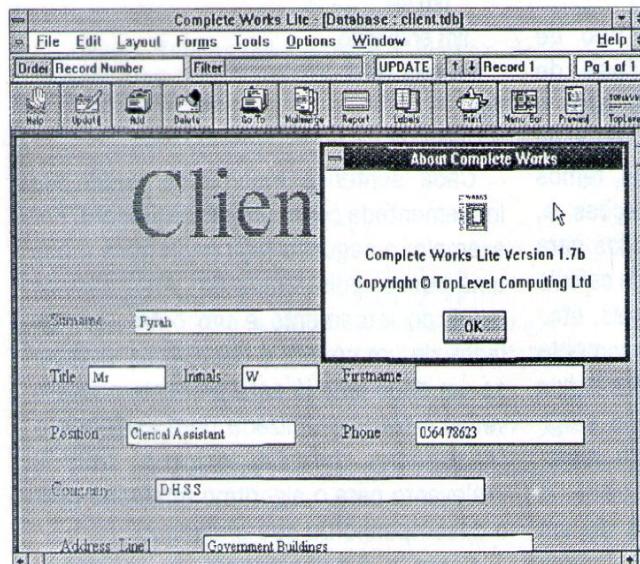


Computers were introduced into Betabuild Builders Merchants, Tilechester on April 1st 1986 for stock recording. Order entry went live in January 1987 and the whole system was live on June 1st 1987. The effect was summarised by the Tilechester branch manager:

"Now that we have installed the system I cannot see how any company carrying the number of stock items that we do could remain competitive without computers. Benefits include reduced errors and better accounting controls, plus staff are freed of mundane clerical details and able to provide a far better service to our customers."

The lessons learnt during this time are outlined in the following report under five main headings; staff, Physical, Customer, Computer/Security and Backup.

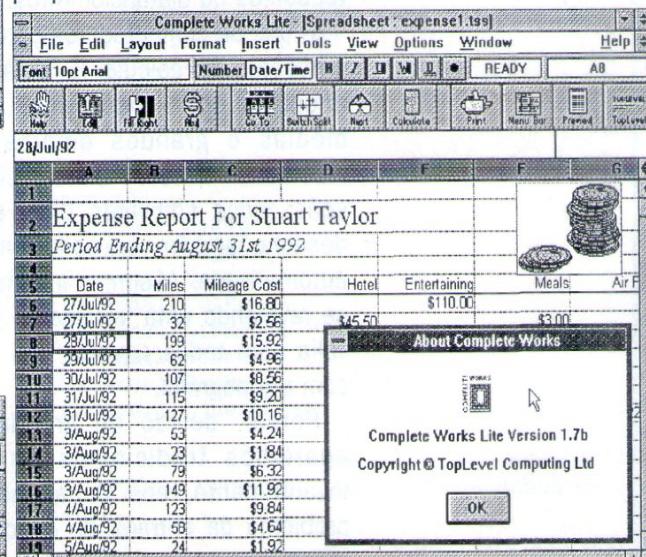
O "Complete Works for Windows" foi premiado em diversos países e veio agora para o Brasil, distribuído em disquetes de 3 1/2 com instruções de instalação em português! Com ele, sua mala-direta, suas correspondências, tabelas, ficarão mais simples!



Se você deseja informatizar uma pequena empresa com programas de qualidade, criados especialmente para o ambiente Windows, e não pode gastar centenas de reais com os pacotes que estão no mercado, chegou a solução.

Com o "Complete Works for Windows" nada vai faltar!

Ele vem com processador de textos, planilha de cálculos, banco de dados, gerador de gráficos comerciais e estatísticos, software para criar seus próprios formulários e muito mais...



## NEMESIS

PREÇO DE LANÇAMENTO: R\$ 38,00 (tudo incluído!)

Para comprar pelo correio, envie VALE POSTAL ou CHEQUE NOMINAL à NEMESIS INFORMATICA LTDA. no endereço:

Caixa Postal 4.583 Cep 20.001-970 - Rio de Janeiro - RJ. Ou venha pessoalmente ao nosso "show-room" na Rua Sete de Setembro, 92 sala 1.203 - Centro - Rio de Janeiro - RJ.  
Para comprar pelo telefone, vá a uma filial do Banco Bradesco e deposite o valor acima na conta 3458-4 agência 2141-5 em nome da NEMESIS INFORMATICA LTDA.

Em seguida, envie-nos um FAX com seu endereço completo e cópia do depósito bancário.

Em caso de dúvidas consulte nosso departamento de vendas no TEL (021) 242-0348 ou FAX (021) 242-4760!

# Confrontantes de um loteamento

*Como construir  
um programa  
para gerenciar o  
loteamento de  
uma área  
qualquer*

Noelson Alves Duarte

Apesar da grande sofisticação tecnológica dos atuais aparelhos topográficos, muitos levantamentos ainda são executados através de métodos tradicionais, como poligonação e irradiamentos, com instrumentos antigos, teodolitos ou distânciómetros.

O uso de computadores para agilizar o processo de cálculo já está bastante difundido entre topógrafos, pequenas, médias e grandes empresas. Mais recentemente, com o aparecimento de sofisticados softwares CAD, a fase de desenho também vem sendo amplamente automatizada. Assim, a informática vem se revelando uma ferramenta de grande valia para todos aqueles que trabalham com a topografia.

Porém, devido ao grande uso de aparelhos tradicionais na fase de levantamento, nos deparamos com o problema da entrada de dados para os programas de computador. Assim, temos que ir a campo fazer as medições e, depois, preparar a massa de dados para alimentar os nossos programas de cálculo de poligonais, irradiamentos, áreas, etc.

Um problema comum no levantamento de loteamentos é a preparação dos dados referentes aos confrontantes. Ele surge na fase de desenho. Pensando nisto, desenvolvi um algoritmo para a determinação dos confrontantes de um imóvel. Para simplificar, considerei como confrontantes apenas os lotes que possuem um lado em comum. Apresento um programa em linguagem QBASIC por ser bastante conhecida e por acompanhar as versões mais recentes do MS-DOS.

O programa é bem simples e foi escrito apenas para demonstração do algoritmo. O leitor deve ater-se ao essencial e, a partir daí, desenvolver suas próprias aplicações. Eis uma apresentação geral do algoritmo:

```

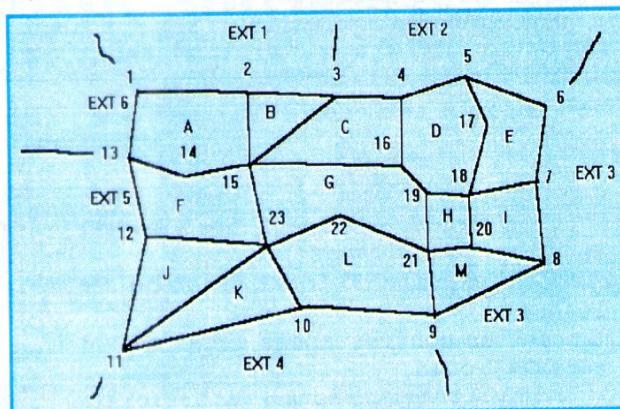
início
  define variáveis
  inicializa variáveis
  enquanto tem lotes faça
    leia nome do lote
    leia os pontos desse lote
    forme os lados desse lote
    enquanto o lote tem lado faça
      se o lado existe então
        inclua o nome do lote como 2o. confrontante
        senão
          inclua o lado no vetor de lados do loteamento
        inclua o nome do lote como 1o. confrontante
        fim se
      fim enquanto
    fim enquanto
  fim

```

Cada sentença mandatória poder ser implementada como um procedimento. Por exemplo: o segundo laço nada mais é que uma busca, pois temos um vetor com os lados do loteamento e um outro com os lados de um só lote e desejamos verificar se um dado lado já está presente naquele vetor. A técnica utilizada para esta busca (sequencial, binária, externa, etc) é irrelevante para o algoritmo (mas não para o desempenho do seu programa).

Sobre o funcionamento do programa, cabe ressaltar que os confrontantes externos ao loteamento, também devem ser incluídos no arquivo de lotes. Para identificá-los, uso a chave EXT como parte do nome do lote. Os detalhes internos (área

pública, arruamento, etc) devem ser tratados como lotes. Para uma melhor compreensão do programa, analise a figura abaixo, que representa um loteamento hipotético, e o arquivo de dados.



O leitor deve estar ansioso para saber onde e como usar isso. Vamos imaginar a seguinte situação: temos que dividir uma grande área em 500 lotes e cada lote precisará de registro em cartório. Assim, após o levantamento, devemos calcular os pontos do perímetro de cada lote, fazer a locação dos mesmos em papel milimetrado, desenhar a planta de cada lote e preparar um descritivo dos lados do lote com seus respectivos confrontantes. É, realmente, um grande volume de trabalho e aqui entra a informática para facilitar a nossa vida.

Tente abordar o problema da seguinte maneira:

- 1) Planeje o seu levantamento de tal modo que você tenha um nome de ponto único em todo o projeto, ou seja, não devem existir dois pontos com o mesmo nome;
- 2) À medida que os pontos forem processados, grave-os num arquivo de pontos, de maneira você possa identificar o ponto e obter suas coordenadas;
- 3) Prepare um arquivo de lotes, onde você possa identificar um lote e seus pontos limítrofes.

Agora, temos todos os elementos necessários para agilizar ao máximo todo o processo de trabalho. Quer calcular as áreas e azimutes? Simples, identifique o lote e seus pontos, em seguida vá no arquivo de pontos, obtenha as coordenadas, calcule a área e azimutes. Quer desenhar as plantas? Também é simples, use o algoritmo apresentado para gerar um arquivo de confrontantes, e com base nos três arquivos (de pontos, de lotes, de confrontantes) crie um arquivo para o seu programa CAD.

Bem, a idéia central é esta. Como ela será implementada, dependerá do grau de conhecimento do seu pessoal na área da informática. Além do hardware, você vai precisar de softwares para integrar ao máximo todo o processo e, é claro, de bons operadores desses softwares.

Espero, com este artigo, ter mostrado uma maneira de usar o tão mistificado computador na área da topografia

e, também, ter apresentado uma ferramenta (algoritmo) que concorra para a otimização desse uso.

Caso você venha a obter algum benefício (econômico, intelectual, etc) com este artigo e queira de algum modo retribuir, procure alguma entidade benéfica em sua cidade e contribua como puder.

**NOELSON A. DUARTE** □ Licenciado em Física. Programa em C, QBASIC e CLIPPER.

## CONFRONT.BAS

```
' Programa: CONFRONT.BAS
' Objetivo: Determinar os confrontantes
' em um loteamento
' Autor...: Noelson Alves Duarte - Data:
Nov 1994
' Entrada.: Arquivo de dados no formato
ASCII, contendo os lotes e os
' pontos que formam seu perímetro, os
lotes devem ser finalizados com
' o sinalizador FIM, os confrontantes
externos devem ter em seu nome o
' sinalizador EXT.
' Observacao: A unica restricão é que
os nomes de pontos devem ser
' únicos (não devem existir pontos com
nomes repetidos).
'
CONST maxLados = 500, maxLotes = 50,
maxConfr = 2, maxPonto = 10
CONST nOk = 0, Ok = NOT nOk
'
DIM lados(maxLados) AS STRING * 30 '
Guarda os lados dos lotes
DIM lotes(maxLotes) AS STRING * 12 '
Guarda os nomes dos lotes
DIM ponto(maxPonto) AS STRING * 15 '
Guarda os pontos de cada lote
DIM ladoTemp(maxPonto) AS STRING * 30 '
Guarda os lados de um lote
DIM confr(maxLados, maxConfr) AS INTEGER '
Guarda o índice do lote
DIM arqEnt AS STRING
'
totLotes = 1
totLados = 0
tstLado = 1
pto = 1
existeLado = nOk
arqEnt = STRING$(30, 32)
'
CLS
INPUT "Digite o nome do arquivo de lotes:",
arqEnt
'
OPEN arqEnt FOR INPUT AS #1
'
DO WHILE NOT EOF(1)
    INPUT #1, lotes(totLotes)
    '
    ' Le os pontos do lote
    FOR pto = 1 TO maxPonto
        INPUT #1, ponto(pto)
        IF RTRIM$(ponto(pto)) = "FIM" OR EOF(1)
        THEN
            EXIT FOR
        ELSE
            totLados = totLados + 1
            IF tstLado = 1
                confr(1, 1) = 1
                tstLado = 2
            ELSE
                confr(1, 1) = 0
            END IF
            IF existeLado = nOk
                existeLado = 1
                confr(1, 2) = 1
            ELSE
                existeLado = 0
                confr(1, 2) = 0
            END IF
            IF existeLado = 1
                confr(1, 3) = 1
            ELSE
                confr(1, 3) = 0
            END IF
            existeLado = 0
            confr(1, 4) = 1
            confr(1, 5) = 1
            confr(1, 6) = 1
            confr(1, 7) = 1
            confr(1, 8) = 1
            confr(1, 9) = 1
            confr(1, 10) = 1
            confr(1, 11) = 1
            confr(1, 12) = 1
            confr(1, 13) = 1
            confr(1, 14) = 1
            confr(1, 15) = 1
            confr(1, 16) = 1
            confr(1, 17) = 1
            confr(1, 18) = 1
            confr(1, 19) = 1
            confr(1, 20) = 1
            confr(1, 21) = 1
            confr(1, 22) = 1
            confr(1, 23) = 1
            confr(1, 1) = 1
            tstLado = 1
            existeLado = 1
            confr(1, 1) = 1
            confr(1, 2) = 1
            confr(1, 3) = 1
            confr(1, 4) = 1
            confr(1, 5) = 1
            confr(1, 6) = 1
            confr(1, 7) = 1
            confr(1, 8) = 1
            confr(1, 9) = 1
            confr(1, 10) = 1
            confr(1, 11) = 1
            confr(1, 12) = 1
            confr(1, 13) = 1
            confr(1, 14) = 1
            confr(1, 15) = 1
            confr(1, 16) = 1
            confr(1, 17) = 1
            confr(1, 18) = 1
            confr(1, 19) = 1
            confr(1, 20) = 1
            confr(1, 21) = 1
            confr(1, 22) = 1
            confr(1, 23) = 1
            confr(1, 1) = 1
            tstLado = 1
            existeLado = 1
            confr(1, 1) = 1
            confr(1, 2) = 1
            confr(1, 3) = 1
            confr(1, 4) = 1
            confr(1, 5) = 1
            confr(1, 6) = 1
            confr(1, 7) = 1
            confr(1, 8) = 1
            confr(1, 9) = 1
            confr(1, 10) = 1
            confr(1, 11) = 1
            confr(1, 12) = 1
            confr(1, 13) = 1
            confr(1, 14) = 1
            confr(1, 15) = 1
            confr(1, 16) = 1
            confr(1, 17) = 1
            confr(1, 18) = 1
            confr(1, 19) = 1
            confr(1, 20) = 1
            confr(1, 21) = 1
            confr(1, 22) = 1
            confr(1, 23) = 1
            confr(1, 1) = 1
            tstLado = 1
            existeLado = 1
            confr(1, 1) = 1
            confr(1, 2) = 1
            confr(1, 3) = 1
            confr(1, 4) = 1
            confr(1, 5) = 1
            confr(1, 6) = 1
            confr(1, 7) = 1
            confr(1, 8) = 1
            confr(1, 9) = 1
            confr(1, 10) = 1
            confr(1, 11) = 1
            confr(1, 12) = 1
            confr(1, 13) = 1
            confr(1, 14) = 1
            confr(1, 15) = 1
            confr(1, 16) = 1
            confr(1, 17) = 1
            confr(1, 18) = 1
            confr(1, 19) = 1
            confr(1, 20) = 1
            confr(1, 21) = 1
            confr(1, 22) = 1
            confr(1, 23) = 1
            confr(1, 1) = 1
            tstLado = 1
            existeLado = 1
            confr(1, 1) = 1
            confr(1, 2) = 1
            confr(1, 3) = 1
            confr(1, 4) = 1
            confr(1, 5) = 1
            confr(1, 6) = 1
            confr(1, 7) = 1
            confr(1, 8) = 1
            confr(1, 9) = 1
            confr(1, 10) = 1
            confr(1, 11) = 1
            confr(1, 12) = 1
            confr(1, 13) = 1
            confr(1, 14) = 1
            confr(1, 15) = 1
            confr(1, 16) = 1
            confr(1, 17) = 1
            confr(1, 18) = 1
            confr(1, 19) = 1
            confr(1, 20) = 1
            confr(1, 21) = 1
            confr(1, 22) = 1
            confr(1, 23) = 1
            confr(1, 1) = 1
            tstLado = 1
            existeLado = 1
            confr(1, 1) = 1
            confr(1, 2) = 1
            confr(1, 3) = 1
            confr(1, 4) = 1
            confr(1, 5) = 1
            confr(1, 6) = 1
            confr(1, 7) = 1
            confr(1, 8) = 1
            confr(1, 9) = 1
            confr(1, 10) = 1
            confr(1, 11) = 1
            confr(1, 12) = 1
            confr(1, 13) = 1
            confr(1, 14) = 1
            confr(1, 15) = 1
            confr(1, 16) = 1
            confr(1, 17) = 1
            confr(1, 18) = 1
            confr(1, 19) = 1
            confr(1, 20) = 1
            confr(1, 21) = 1
            confr(1, 22) = 1
            confr(1, 23) = 1
            confr(1, 1) = 1
            tstLado = 1
            existeLado = 1
            confr(1, 1) = 1
            confr(1, 2) = 1
            confr(1, 3) = 1
            confr(1, 4) = 1
            confr(1, 5) = 1
            confr(1, 6) = 1
            confr(1, 7) = 1
            confr(1, 8) = 1
            confr(1, 9) = 1
            confr(1, 10) = 1
            confr(1, 11) = 1
            confr(1, 12) = 1
            confr(1, 13) = 1
            confr(1, 14) = 1
            confr(1, 15) = 1
            confr(1, 16) = 1
            confr(1, 17) = 1
            confr(1, 18) = 1
            confr(1, 19) = 1
            confr(1, 20) = 1
            confr(1, 21) = 1
            confr(1, 22) = 1
            confr(1, 23) = 1
            confr(1, 1) = 1
            tstLado = 1
            existeLado = 1
            confr(1, 1) = 1
            confr(1, 2) = 1
            confr(1, 3) = 1
            confr(1, 4) = 1
            confr(1, 5) = 1
            confr(1, 6) = 1
            confr(1, 7) = 1
            confr(1, 8) = 1
            confr(1, 9) = 1
            confr(1, 10) = 1
            confr(1, 11) = 1
            confr(1, 12) = 1
            confr(1, 13) = 1
            confr(1, 14) = 1
            confr(1, 15) = 1
            confr(1, 16) = 1
            confr(1, 17) = 1
            confr(1, 18) = 1
            confr(1, 19) = 1
            confr(1, 20) = 1
            confr(1, 21) = 1
            confr(1, 22) = 1
            confr(1, 23) = 1
            confr(1, 1) = 1
            tstLado = 1
            existeLado = 1
            confr(1, 1) = 1
            confr(1, 2) = 1
            confr(1, 3) = 1
            confr(1, 4) = 1
            confr(1, 5) = 1
            confr(1, 6) = 1
            confr(1, 7) = 1
            confr(1, 8) = 1
            confr(1, 9) = 1
            confr(1, 10) = 1
            confr(1, 11) = 1
            confr(1, 12) = 1
            confr(1, 13) = 1
            confr(1, 14) = 1
            confr(1, 15) = 1
            confr(1, 16) = 1
            confr(1, 17) = 1
            confr(1, 18) = 1
            confr(1, 19) = 1
            confr(1, 20) = 1
            confr(1, 21) = 1
            confr(1, 22) = 1
            confr(1, 23) = 1
            confr(1, 1) = 1
            tstLado = 1
            existeLado = 1
            confr(1, 1) = 1
            confr(1, 2) = 1
            confr(1, 3) = 1
            confr(1, 4) = 1
            confr(1, 5) = 1
            confr(1, 6) = 1
            confr(1, 7) = 1
            confr(1, 8) = 1
            confr(1, 9) = 1
            confr(1, 10) = 1
            confr(1, 11) = 1
            confr(1, 12) = 1
            confr(1, 13) = 1
            confr(1, 14) = 1
            confr(1, 15) = 1
            confr(1, 16) = 1
            confr(1, 17) = 1
            confr(1, 18) = 1
            confr(1, 19) = 1
            confr(1, 20) = 1
            confr(1, 21) = 1
            confr(1, 22) = 1
            confr(1, 23) = 1
            confr(1, 1) = 1
            tstLado = 1
            existeLado = 1
            confr(1, 1) = 1
            confr(1, 2) = 1
            confr(1, 3) = 1
            confr(1, 4) = 1
            confr(1, 5) = 1
            confr(1, 6) = 1
            confr(1, 7) = 1
            confr(1, 8) = 1
            confr(1, 9) = 1
            confr(1, 10) = 1
            confr(1, 11) = 1
            confr(1, 12) = 1
            confr(1, 13) = 1
            confr(1, 14) = 1
            confr(1, 15) = 1
            confr(1, 16) = 1
            confr(1, 17) = 1
            confr(1, 18) = 1
            confr(1, 19) = 1
            confr(1, 20) = 1
            confr(1, 21) = 1
            confr(1, 22) = 1
            confr(1, 23) = 1
            confr(1, 1) = 1
            tstLado = 1
            existeLado = 1
            confr(1, 1) = 1
            confr(1, 2) = 1
            confr(1, 3) = 1
            confr(1, 4) = 1
            confr(1, 5) = 1
            confr(1, 6) = 1
            confr(1, 7) = 1
            confr(1, 8) = 1
            confr(1, 9) = 1
            confr(1, 10) = 1
            confr(1, 11) = 1
            confr(1, 12) = 1
            confr(1, 13) = 1
            confr(1, 14) = 1
            confr(1, 15) = 1
            confr(1, 16) = 1
            confr(1, 17) = 1
            confr(1, 18) = 1
            confr(1, 19) = 1
            confr(1, 20) = 1
            confr(1, 21) = 1
            confr(1, 22) = 1
            confr(1, 23) = 1
            confr(1, 1) = 1
            tstLado = 1
            existeLado = 1
            confr(1, 1) = 1
            confr(1, 2) = 1
            confr(1, 3) = 1
            confr(1, 4) = 1
            confr(1, 5) = 1
            confr(1, 6) = 1
            confr(1, 7) = 1
            confr(1, 8) = 1
            confr(1, 9) = 1
            confr(1, 10) = 1
            confr(1, 11) = 1
            confr(1, 12) = 1
            confr(1, 13) = 1
            confr(1, 14) = 1
            confr(1, 15) = 1
            confr(1, 16) = 1
            confr(1, 17) = 1
            confr(1, 18) = 1
            confr(1, 19) = 1
            confr(1, 20) = 1
            confr(1, 21) = 1
            confr(1, 22) = 1
            confr(1, 23) = 1
            confr(1, 1) = 1
            tstLado = 1
            existeLado = 1
            confr(1, 1) = 1
            confr(1, 2) = 1
            confr(1, 3) = 1
            confr(1, 4) = 1
            confr(1, 5) = 1
            confr(1, 6) = 1
            confr(1, 7) = 1
            confr(1, 8) = 1
            confr(1, 9) = 1
            confr(1, 10) = 1
            confr(1, 11) = 1
            confr(1, 12) = 1
            confr(1, 13) = 1
            confr(1, 14) = 1
            confr(1, 15) = 1
            confr(1, 16) = 1
            confr(1, 17) = 1
            confr(1, 18) = 1
            confr(1, 19) = 1
            confr(1, 20) = 1
            confr(1, 21) = 1
            confr(1, 22) = 1
            confr(1, 23) = 1
            confr(1, 1) = 1
            tstLado = 1
            existeLado = 1
            confr(1, 1) = 1
            confr(1, 2) = 1
            confr(1, 3) = 1
            confr(1, 4) = 1
            confr(1, 5) = 1
            confr(1, 6) = 1
            confr(1, 7) = 1
            confr(1, 8) = 1
            confr(1, 9) = 1
            confr(1, 10) = 1
            confr(1, 11) = 1
            confr(1, 12) = 1
            confr(1, 13) = 1
            confr(1, 14) = 1
            confr(1, 15) = 1
            confr(1, 16) = 1
            confr(1, 17) = 1
            confr(1, 18) = 1
            confr(1, 19) = 1
            confr(1, 20) = 1
            confr(1, 21) = 1
            confr(1, 22) = 1
            confr(1, 23) = 1
            confr(1, 1) = 1
            tstLado = 1
            existeLado = 1
            confr(1, 1) = 1
            confr(1, 2) = 1
            confr(1, 3) = 1
            confr(1, 4) = 1
            confr(1, 5) = 1
            confr(1, 6) = 1
            confr(1, 7) = 1
            confr(1, 8) = 1
            confr(1, 9) = 1
            confr(1, 10) = 1
            confr(1, 11) = 1
            confr(1, 12) = 1
            confr(1, 13) = 1
            confr(1, 14) = 1
            confr(1, 15) = 1
            confr(1, 16) = 1
            confr(1, 17) = 1
            confr(1, 18) = 1
            confr(1, 19) = 1
            confr(1, 20) = 1
            confr(1, 21) = 1
            confr(1, 22) = 1
            confr(1, 23) = 1
            confr(1, 1) = 1
            tstLado = 1
            existeLado = 1
            confr(1, 1) = 1
            confr(1, 2) = 1
            confr(1, 3) = 1
            confr(1, 4) = 1
            confr(1, 5) = 1
            confr(1, 6) = 1
            confr(1, 7) = 1
            confr(1, 8) = 1
            confr(1, 9) = 1
            confr(1, 10) = 1
            confr(1, 11) = 1
            confr(1, 12) = 1
            confr(1, 13) = 1
            confr(1, 14) = 1
            confr(1, 15) = 1
            confr(1, 16) = 1
            confr(1, 17) = 1
            confr(1, 18) = 1
            confr(1, 19) = 1
            confr(1, 20) = 1
            confr(1, 21) = 1
            confr(1, 22) = 1
            confr(1, 23) = 1
            confr(1, 1) = 1
            tstLado = 1
            existeLado = 1
            confr(1, 1) = 1
            confr(1, 2) = 1
            confr(1, 3) = 1
            confr(1, 4) = 1
            confr(1, 5) = 1
            confr(1, 6) = 1
            confr(1, 7) = 1
            confr(1, 8) = 1
            confr(1, 9) = 1
            confr(1, 10) = 1
            confr(1, 11) = 1
            confr(1, 12) = 1
            confr(1, 13) = 1
            confr(1, 14) = 1
            confr(1, 15) = 1
            confr(1, 16) = 1
            confr(1, 17) = 1
            confr(1, 18) = 1
            confr(1, 19) = 1
            confr(1, 20) = 1
            confr(1, 21) = 1
            confr(1, 22) = 1
            confr(1, 23) = 1
            confr(1, 1) = 1
            tstLado = 1
            existeLado = 1
            confr(1, 1) = 1
            confr(1, 2) = 1
            confr(1, 3) = 1
            confr(1, 4) = 1
            confr(1, 5) = 1
            confr(1, 6) = 1
            confr(1, 7) = 1
            confr(1, 8) = 1
            confr(1, 9) = 1
            confr(1, 10) = 1
            confr(1, 11) = 1
            confr(1, 12) = 1
            confr(1, 13) = 1
            confr(1, 14) = 1
            confr(1, 15) = 1
            confr(1, 16) = 1
            confr(1, 17) = 1
            confr(1, 18) = 1
            confr(1, 19) = 1
            confr(1, 20) = 1
            confr(1, 21) = 1
            confr(1, 22) = 1
            confr(1, 23) = 1
            confr(1, 1) = 1
            tstLado = 1
            existeLado = 1
            confr(1, 1) = 1
            confr(1, 2) = 1
            confr(1, 3) = 1
            confr(1, 4) = 1
            confr(1, 5) = 1
            confr(1, 6) = 1
            confr(1, 7) = 1
            confr(1, 8) = 1
            confr(1, 9) = 1
            confr(1, 10) = 1
            confr(1, 11) = 1
            confr(1, 12) = 1
            confr(1, 13) = 1
            confr(1, 14) = 1
            confr(1, 15) = 1
            confr(1, 16) = 1
            confr(1, 17) = 1
            confr(1, 18) = 1
            confr(1, 19) = 1
            confr(1, 20) = 1
            confr(1, 21) = 1
            confr(1, 22) = 1
            confr(1, 23) = 1
            confr(1, 1) = 1
            tstLado = 1
            existeLado = 1
            confr(1, 1) = 1
            confr(1, 2) = 1
            confr(1, 3) = 1
            confr(1, 4) = 1
            confr(1, 5) = 1
            confr(1, 6) = 1
            confr(1, 7) = 1
            confr(1, 8) = 1
            confr(1, 9) = 1
            confr(1, 10) = 1
            confr(1, 11) = 1
            confr(1, 12) = 1
            confr(1, 13) = 1
            confr(1, 14) = 1
            confr(1, 15) = 1
            confr(1, 16) = 1
            confr(1, 17) = 1
            confr(1, 18) = 1
            confr(1, 19) = 1
            confr(1, 20) = 1
            confr(1, 21) = 1
            confr(1, 22) = 1
            confr(1, 23) = 1
            confr(1, 1) = 1
            tstLado = 1
            existeLado = 1
            confr(1, 1) = 1
            confr(1, 2) = 1
            confr(1, 3) = 1
            confr(1, 4) = 1
            confr(1, 5) = 1
            confr(1, 6) = 1
            confr(1, 7) = 1
            confr(1, 8) = 1
            confr(1, 9) = 1
            confr(1, 10) = 1
            confr(1, 11) = 1
            confr(1, 12) = 1
            confr(1, 13) = 1
            confr(1, 14) = 1
            confr(1, 15) = 1
            confr(1, 16) = 1
            confr(1, 17) = 1
            confr(1, 18) = 1
            confr(1, 19) = 1
            confr(1, 20) = 1
            confr(1, 21) = 1
            confr(1, 22) = 1
            confr(1, 23) = 1
            confr(1, 1) = 1
            tstLado = 1
            existeLado = 1
            confr(1, 1) = 1
            confr(1, 2) = 1
            confr(1, 3) = 1
            confr(1, 4) = 1
            confr(1, 5) = 1
            confr(1, 6) = 1
            confr(1, 7) = 1
            confr(1, 8) = 1
            confr(1, 9) = 1
            confr(1, 10) = 1
            confr(1, 11) = 1
            confr(1, 12) = 1
            confr(1, 13) = 1
            confr(1, 14) = 1
            confr(1, 15) = 1
            confr(1, 16) = 1
            confr(1, 17) = 1
            confr(1, 18) = 1
            confr(1, 19) = 1
            confr(1, 20) = 1
            confr(1, 21) = 1
            confr(1, 22) = 1
            confr(1, 23) = 1
            confr(1, 1) = 1
            tstLado = 1
            existeLado = 1
            confr(1, 1) = 1
            confr(1, 2) = 1
            confr(1, 3) = 1
            confr(1, 4) = 1
            confr(1, 5) = 1
            confr(1, 6) = 1
            confr(1, 7) = 1
            confr(1, 8) = 1
            confr(1, 9) = 1
            confr(1, 10) = 1
            confr(1, 11) = 1
            confr(1, 12) = 1
            confr(1, 13) = 1
            confr(1, 14) = 1
            confr(1, 15) = 1
            confr(1, 16) = 1
            confr(1, 17) = 1
            confr(1, 18) = 1
            confr(1, 19) = 1
            confr(1, 20) = 1
            confr(1, 21) = 1
            confr(1, 22) = 1
            confr(1, 23) = 1
            confr(1, 1) = 1
            tstLado = 1
            existeLado = 1
            confr(1, 1) = 1
            confr(1, 2) = 1
            confr(1, 3) = 1
            confr(1, 4) = 1
            confr(1, 5) = 1
            confr(1, 6) = 1
            confr(1, 7) = 1
            confr(1, 8) = 1
            confr(1, 9) = 1
            confr(1, 10) = 1
            confr(1, 11) = 1
            confr(1, 12) = 1
            confr(1, 13) = 1
            confr(1, 14) = 1
            confr(1, 15) = 1
            confr(1, 16) = 1
            confr(1, 17) = 1
            confr(1, 18) = 1
            confr(1, 19) = 1
            confr(1, 20) = 1
            confr(1, 21) = 1
            confr(1, 22) = 1
            confr(1, 23) = 1
            confr(1, 1) = 1
            tstLado = 1
            existeLado = 1
            confr(1, 1) = 1
            confr(1, 2) = 1
            confr(1, 3) = 1
            confr(1, 4) = 1
            confr(1, 5) = 1
            confr(1, 6) = 1
            confr(1, 7) = 1
            confr(1, 8) = 1
            confr(1, 9) = 1
            confr(1, 10) = 1
            confr(1, 11) = 1
            confr(1, 12) = 1
            confr(1, 13) = 1
            confr(1, 14) = 1
            confr(1, 15) = 1
            confr(1, 16) = 1
            confr(1, 17) = 1
            confr(1, 18) = 1
            confr(1, 19) = 1
            confr(1, 20) = 1
            confr(1, 21) = 1
            confr(1, 22) = 1
            confr(1, 23) = 1
            confr(1, 1) = 1
            tstLado = 1
            existeLado = 1
            confr(1, 1) = 1
            confr(1, 2) = 1
            confr(1, 3) = 1
            confr(1, 4) = 1
            confr(1, 5) = 1
            confr(1, 6) = 1
            confr(1, 7) = 1
            confr(1, 8) = 1
            confr(1, 9) = 1
            confr(1, 10) = 1
            confr(1, 11) = 1
            confr(1, 12) = 1
            confr(1, 13) = 1
            confr(1, 14) = 1
            confr(1, 15) = 1
            confr(1, 16) = 1
            confr(1, 17) = 1
            confr(1, 18) = 1
            confr(1, 19) = 1
            confr(1, 20) = 1
            confr(1, 21) = 1
            confr(1, 22) = 1
            confr(1, 23) = 1
            confr(1
```

```

END IF
NEXT pto
'
' Forma os lados do lote
pto = pto - 1
FOR k = 2 TO pto
IF ponto(k) > ponto(k - 1) THEN
ladoTemp(k - 1) = RTRIM$(ponto(k - 1))
+ RTRIM$(ponto(k))
ELSE
ladoTemp(k - 1) = RTRIM$(ponto(k)) +
RTRIM$(ponto(k - 1))
END IF
NEXT k
'

' Se for um lote, fecha o poligono
IF INSTR(lotes(totLotes), "EXT") = 0
THEN
k = k - 1
IF ponto(k) > ponto(1) THEN
ladoTemp(k) = RTRIM$(ponto(1)) +
RTRIM$(ponto(k))
ELSE
ladoTemp(k) = RTRIM$(ponto(k)) +
RTRIM$(ponto(1))
END IF
ELSE
pto = pto - 1
END IF
'

' Verifica se lados ja' existem
FOR k = 1 TO pto
existeLado = nOk
FOR tstLado = 1 TO totLados
IF ladoTemp(k) = lados(tstLado) THEN
existeLado = Ok
EXIT FOR
END IF
NEXT tstLado
IF existeLado THEN
confr(tstLado, 2) = totLotes
ELSE
totLados = totLados + 1
lados(totLados) = ladoTemp(k)

```

```

confr(totLados, 1) = totLotes
END IF
NEXT k
' DEBUG
FOR k = 1 TO maxPonto
ladoTemp(k) = STRING$(30, 32)
NEXT k
'
totLotes = totLotes + 1
LOOP
CLOSE (1)
'
' Agora, todos os lados do loteamento
estao no vetor lados().
' todos os nomes de lotes estao no vetor
lotes().
' todos os confrontantes estao no vetor
confr(), como
' indices referentes ao vetor lotes().
'
' Dar a saida dos confrontantes
'
FOR i = 1 TO totLados
PRINT lados(i); SPC(2); lotes(confr(i,
1)); SPC(2); lotes(confr(i, 2)); i
NEXT i
FOR i = 1 TO totLotes - 1
PRINT lotes(i); i
NEXT i
'
END
***** FIM DE CONFRONT.BAS
*****

```

## APRENDA INFORMÁTICA SEM SAIR DE CASA

### CURSO RÁPIDO ECONÔMICO E EFICAZ

**Sistema de apostilas. Basta seguir os exercícios e treinar diretamente em seu PC**

**COMANDOS TRADUZIDOS PARA  
NOSSO IDIOMA**

Acompanha disquete 5 1/4" com exercícios  
Estou enviando para Ricardo Flores, cheque cruzado  
e nominal à **Audit System Serviços Ltda. CAIXA  
POSTAL 25096 - RIO DE JANEIRO - CEP: 20552-  
970**, no valor total do pedido já incluído despesas  
postais. Tel./Fax: (021) 571-5903

### PREÇOS

(válidos até a próxima edição de Micro Sistemas)

	R\$
Int. à Informática MS-DOS até 6.2	38,00
Windows 3.1	44,00
Word 2.0 para Windows	38,00
Word 6.0 para Windows	44,00
Excel 5.0 para Windows	45,00
Programação em Visual Basic	44,00
WordStar 5.0/6.0	27,00
Lotus 1-2-3	27,00
Quatro Pro 3.0	27,00
dBase III Plus Interativo	27,00
Programação em bBase III Plus	27,00
Programação em Clipper 5.0x - Básico	35,00

Nome: .....  
Endereço: .....  
Cidade: .....UF: .....CEP: .....  
Assinatura: .....Tel.: .....

# INFORMÁTICA E NEGÓCIOS



IBPI, Access 2.0 - 2ª Edição  
160 pags./Cód. 54-3/R\$ 19,00



IBPI, DOS 6  
120 pags./Cód. 16-0/R\$ 10,00



IBPI, Windows 3.1  
120 pags./Cód. 06-3/R\$ 10,00



IBPI, Clipper 5.2  
152 pags./Cód. 24-1/R\$ 14,00



IBPI, Corel DRAW 5.0  
304 pags./Cód. 41-1/R\$ 29,00



IBPI, Excel 5.0  
128 pags./Cód. 35-7/R\$ 17,00



IBPI, PowerPoint 4  
142 pags./Cód. 44-6/R\$ 18,00



IBPI, Word 6.0 for Windows  
136 pags./Cód. 46-2/R\$ 18,00



Shiky, Internet - Guia de Acesso  
por Correio Eletrônico  
Este livro devendo o mistério do acesso à  
Internet para os assinantes de serviços de  
comunicação on-line. Mostra como ampliar  
sua conta de correio eletrônico, e os reque-  
rimentos de hardware e software.  
273 pags./Cód. 51-9/R\$ 32,00



Browne, Explorando a Internet com o  
Mosaic através da WWW  
Neste guia, o leitor recebe a orientação para  
entender o World Wide Web e seu mais po-  
pular programa de acesso: o Mosaic.  
200 pags./Cód. 73-X/R\$ 22,00



Ferreira, Multimídia para  
Programadores e Analistas  
Este livro aborda não só o estudo su-  
perficial de um farramento de tra-  
balho específico, mas uma visão mais  
amplo de toda tecnologia envolvida  
e suas aplicações comerciais.  
272 pags./Cód. 55-1/R\$ 21,00

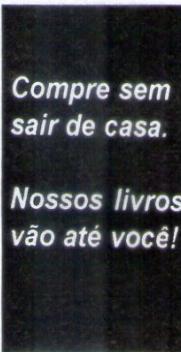


Renau, Introdução aos Sistemas  
Cliente/Servidor  
Guia para profissionais de sistemas. Ex-  
plica com detalhe a tecnologia Cliente/  
Servidor e ensina a projetar sistemas  
e suas aplicações comerciais.  
360 pags./Cód. 26-8/R\$ 31,00



Morgado/Dócia, Corel DRAW 4  
para Designers  
Mostra como funciona na prática diária  
o uso do Coral no criação e desenvolvi-  
mento de projetos voltados para o  
design. Exemplos de todos os recursos.  
838 pags./Cód. 23-3/R\$ 55,00

Nossos livros  
também se  
encontram à  
venda em todas as  
boas livrarias.



Compre sem  
sair de casa.



PCL, Desvendando o  
Microsoft Office  
Este livro lhe ensinará o uso do Office  
com rapidez e eficiência, transmitindo  
novas técnicas através de exemplos prá-  
ticos contidos no disquete.  
224 pags./Cód. 58-6/R\$ 36,00



PCL, Desvendando o Access 2.0  
A obra mais completa em nosso idioma  
sobre este produto. Apresenta comandos  
em português, incluindo disquete com  
inúmeros exemplos.  
640 pags./Cód. 50-0/R\$ 39,00



PCL, Desvendando o  
Lotus 1-2-3 para Windows  
Esta obra aborda todos os tópicos e  
comandos do programa, suas  
planilhas, bancos de dados e tabelas.  
354 pags./Cód. 69-1/R\$ 37,00



Kishel/K., Como Iniciar, Dirigir e  
Manter um Negócio  
Para aumentar a probabilidade de su-  
cesso, este livro fornece as informações  
práticas que cada empresário precisa.  
Mais de 100.000 livros vendidos nos EUA.  
328 pags./Cód. 33-0/R\$ 27,00



Bangs Jr., Guia de Controle de  
Fluxo de Caixa  
Como o planejamento de fluxo de caixa  
pode ser usado para amortecer a maior  
dificuldade do pequeno empresário.  
80 pags./Cód. 74-8/R\$ 15,00



Hahn, Faça Você Mesmo  
Propaganda  
Através de linguagem clara, o autor  
mostra passo a passo como produzir um  
alto qualidade anúncios para jornais,  
revistas, boletins, malo-direto, catá-  
logos, etc.  
248 pags./Cód. 14-4/R\$ 24,00

Desejo adquirir as obras abaixo:

Qtde.	Cód.	Título

Nome: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

Bairro: \_\_\_\_\_ Cidade: \_\_\_\_\_ Estado: \_\_\_\_\_

CEP: \_\_\_\_\_ Tel: \_\_\_\_\_ Fax: \_\_\_\_\_

Assinale abaixo a forma de pagamento.

Cheque nominal e cruzado à LIVRARIA E EDITORA INFOBOOK S/A

Cartão de Crédito     American Express     Sollo     Visa  
Nº do Cartão: \_\_\_\_\_ Validezade: / /

Acrescentar cinco reais para despesas postais.

SUCESSO DE  
VENDAS

"Livro com Dicas  
Facilita o Desenho"  
FOLHA DE SÃO PAULO



Morgado, PaintBrush para Crianças dos 6 aos 60  
Este é um livro de informática dedicado às crianças de todas as idades que pretendem se  
iniciar no arte do desenho computadorizado. Se você gosta de desenhar e possui um micro  
com Windows 3.1, este é o livro que irá liberar o artista que existe em você.  
170 pags./Cód. 56-X/R\$ 21,00

Envie seu pedido para:

**IBPI Press**

Rua Lourenço Ribeiro, 124-A

CEP: 20050-510 - Rio de Janeiro - RJ

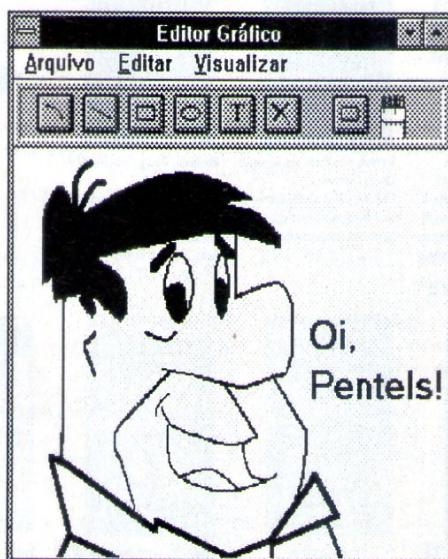
Tel./Fax: (021) 280-1086

**Garantia IBPI Press**

Se algum livro não corresponder às expec-  
tativas, devolva-o em 30 dias (da data de  
aquisição), que garantimos o reembolso.

## Visual Basic - Parte 16

Ricardo Flores



Projeto Editor Gráfico

Nosso amigo Pentelho quer um aplicativo que permita a edição de gráficos do tipo bitmap, com os recursos:

- desenho à mão livre; de linhas; de caixas; de círculos; de texto e uma borracha para retoques.
- a 7<sup>a</sup> opção no painel em 3<sup>a</sup> dimensão lançará (acessará) uma caixa de ferramentas, onde o Pentelho encontrará outros recursos, tais como, alterar a cor de primeiro plano, de segundo plano e de preenchimento.

Trabalhar ou não com preenchimento. Alterar a espessura do traço de desenho.

- o painel 3D [= Em 3<sup>a</sup> dimensão], junto

com as ferramentas de desenho, poderá ser escondido, liberando mais espaço para as obras primas a serem criadas pelo Pentelho na área do cliente.

Com esse aplicativo você constatará como é incrivelmente fácil dar um toque profissional à aplicação com o uso dos controles 3D da Sheridan Software System e da Outriders Systems.

### Iniciando um Novo Projeto

Menu File \ New Project \ Encontre e mude as propriedades de Form1:

Caption: Editor Gráfico \ AutoRedraw: True \ Height:

4785 \ Name: frmEg \ Width: 5475

Clique o botão "Gravar Projeto Corrente" e digite: EG (Para nome do formulário) \ OK \ EG (Para nome do projeto) \ OK

### Criando a Interface com o Usuário - Painel 3D

Duplo clique na ferramenta SSSPanel (O objeto será criado no formato padrão.)

Altere as propriedades do objeto SSSPanel:

Propriedade	O Que Significa	Valor	O Que Significa
Align	[= Ainhamento]	1 - Align Top	[= Ainha sempre no topo]
Bevel Inner	[= Superfície Interna]	1 - Inset	[= Inserido]
Bevel Outer	[= Superfície Externa]	D/P (2 - Raised)	[= Relevo]
Bevel Width	[= Largura da Superfície]	2	[= 2 twips distante das 4 bordas]
Border Width	[= Largura da Borda]	2	[= 2 twips]
Caption	[= Legenda]	Nada	
Height	[= Altura]	615	[= 615 twips]
Name	[= Nome]	D/P (Panel3D1)	
D/P = Deixar no Padrão			

Rode o projeto para verificar o comportamento do Painel 3D.



Apenas um clique na ferramenta SSRibbon  
Sobre o Painel 3D, desenhe o objeto SSRibbon

**DICA:** Usando a técnica de desenhar controles sobre outro controle, você estará criando uma unidade de controles. Dessa forma, quando escondermos o controle base - aquele que recebeu os demais - todos os controles sobre ele também serão escondidos.

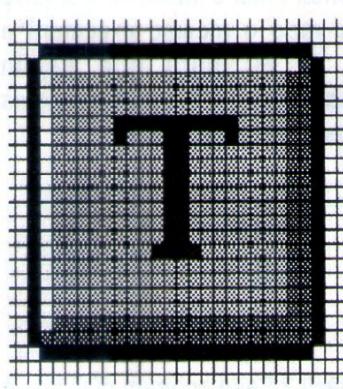
Altere as propriedades do objeto SSRibbon:

Name	PictureUp	PictureDn
bot(0)	c:\vb\bitmaps\toolbar2\arc-up.bmp	c:\vb\bitmaps\toolbar2\arc-dwn.bmp
bot(1)	c:\vb\bitmaps\toolbar2\ln-up.bmp	c:\vb\bitmaps\toolbar2\ln-dwn.bmp
bot(2)	c:\vb\bitmaps\toolbar2\rct-up.bmp	c:\vb\bitmaps\toolbar2\rct-dwn.bmp
bot(3)	c:\vb\bitmaps\toolbar2\ovl-up.bmp	c:\vb\bitmaps\toolbar2\ovl-dwn.bmp
bot(4)	c:\vb\as\19eg01\texto-up.bmp	c:\vb\as\19eg01\texto-dn.bmp
bot(5)	c:\vb\bitmaps\assorted\delete.bmp	c:\vb\bitmaps\assorted\delete.bmp
botPControle	c:\vb\bitmaps\toolbar2\btn-up.bmp	c:\vb\bitmaps\toolbar2\btn-dwn.bmp

Todos os objetos têm as propriedades: BevelWidth = 0, Height = 360 e Width = 390

Exceto para o último o objeto, a propriedade Group Allow All Up [= Grupo permite tudo pra cima] = False, o que impedirá que neste grupo de botões [= Group Number 1] mais de um botão fique pressionado.

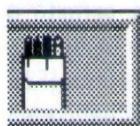
O último objeto (botPControle), tem as propriedades: Group Number = 2 e Group Allow All Up = True, que permite ser ligado e desligado como um interruptor de aparelho de som ou TV.



**DICA:** A figura do botão "T" () foi criada no Paintbrush, aplicativo que acompanha o Windows, e gravada no subdiretório c:\vb\as\19eg01 com o nome texto-up.bmp. Você poderá criar qualquer botão deste tipo, usando o Paintbrush no modo de

Visualização Mais Zoom [= Zoom In] conforme figura ao lado. Para tanto é necessário que a figura tenha 24 pixéis de largura por 22 pixéis de altura. Após criar a figura, use a ferramenta Tesoura para recortar a figura e salve-a com o comando Copiar Para... [Copy to...] do menu Editar do Paintbrush.

### Criando a Interface com o Usuário - Ícone Canetas



Apenas um clique na ferramenta Caixa de Figura  
Sobre o Painel 3D, desenhe o objeto Caixa de Figura  
Carregue a figura Pens4 que está no diretório:

c:\vb\icons\writing.

Não conte pra ninguém que você já sabe o caminho a percorrer, ou seja:

Ative a Caixa de Figura \ Propriedade Picture \ Diretório: c:\vb\icons\writing \ Arquivo: pens4.ico \ OK

Clique o formulário \ Menu Windows \ Menu Design \ Complete o Menu Design:

Caption	Name	Index	Shortcut
&Arquivo	mnuArquivo	Nada	Nada
&Novo	itmArq	0	Ctrl+N
&Abrir	itmArq	1	Ctrl+A
&Salvar	itmArq	2	Ctrl+S
&Imprimir	itmArq	3	Ctrl+I
- (Hifen )	itmArq	4	Nada
Sai&r	itmArq	5	Nada
&Editar	mnuEditar	Nada	Nada
&Voltar	itmEdit	0	Ctrl+Z
- (Hifen)	itmEdit	1	Nada
Recorr&tar	itmEdit	2	Ctrl+X
&Copiar	itmEdit	3	Ctrl+C
C&olar	itmEdit	4	Ctrl+V
&Visualizar	mnuVisualizar	Nada	Nada
&Esconde Botões	itmEsconde	0	Nada

Declarando Variáveis a Nível de Formulário em frmEg

Ative o frmEg \ Na Janela de Código, selecione o Objeto General e o Procedimento Declarações \ Declare as variáveis usadas por mais de um procedimento desse formulário:

```
Deflnt A-Z
Dim PosInicX As Single
Dim PosInicY As Single
Dim FlagMão As Integer
Dim FlagLinha As Integer
Dim FlagCaixa As Integer
Dim FlagCírculo As Integer
Dim FlagTexto As Integer
Dim FlagApagar As Integer
Dim CorPrimeiroPlano As Single
Dim CorPreenchimento As Single
Dim EspessuraDoTraço As Integer
Dim TipoDeTraço As Integer
Dim ModoDeDesenho As Integer
```

### Código Basic para Form do frmEg - Evento Load

```
Sub Form_Load()
WindowState = 2
BackColor = RGB(255, 255, 255) 'Maximizada.
ForeColor = RGB(0, 0, 0) 'Cor de segundo plano branca.
DrawWidth = 2 'Cor de primeiro plano preta.
FontSize = 18 'Espessura da linha de desenho 2 pixéis.
End Sub 'Tamanho da fonte de letra = 18.
```

**CONTINUA NA PRÓXIMA EDIÇÃO**

# ARTIGO

## The Windows for DOS

*Monte um super sistema, em Quick Basic, que irá facilitar a digitação de linhas de comando do DOS*

*Renato Zibordi Junior*

E aí carinhos! Tudo bem? Aí vai uma matéria legal. Desde os meus primeiros contatos com a informática, tenho notado as dificuldades dos diversos usuários.

Baseado nisto procurei desenvolver algo que os ajudasse e o que apresento aqui não é nenhum Windows da vida. Criado numa linguagem fácil e ágil, o programa é divertido, possui um tipo de screen saver, sons, cores, help, fica residente ocupando uns 50 Kbytes de memória e, o melhor, é que todos que o conhecem, gostaram. Espero que você também goste, certo carinha?!

### OBJETIVO

Favorecer o usuário na execução de softwares, reduzir a digitação, evitar erros, enfim eliminar aqueles transtornos:  
"CD\USER\SOFTWARE\ESTOQUE..." + [ENTER]

e ainda...

"NOME DO ARQUIVO" + [ENTER],

Tudo isto poderá ser informado uma só vez.

### EXECUÇÃO

São três os executáveis, divididos assim para não ocupar memória sem necessidade. Na seqüência executa-se INSTALA, SELEC e MENU, só a primeira vez, nas demais o próprio AUTOEXEC.BAT se encarregará de executar, caso o usuário não queira basta digitar "MENU" do diretório raiz. Abaixo os detalhes e as seqüências.

Em primeiro lugar executa-se o programa "INSTALA.EXE". Com a confirmação do usuário, o programa realizará a cópia dos

executáveis: "MENU.EXE" e "SELEC.EXE" para o drive selecionado anteriormente e acrescentará uma linha no "AUTOEXEC.BAT" com a descrição "MENU" para que seja executado automaticamente.

Em seguida executa-se o programa "SELEC.EXE", que permite a manutenção no arquivo de dados referentes aos path's ou caminhos dos softwares informados. Será necessário conter pelo menos 2 softwares informados com seus respectivos path's para que se execute o sistema MENU, se por algum motivo o usuário tentar rodar o MENU com arquivo de dados vazio o mesmo executará o sistema SELEC para que sejam informados os dados. A seguir exemplos de como preencher os campos:

Aplicação	Drive	Caminho	Exe	Usuário
WINDOWS	C	CD\WINDOWS	WIN	RENATO
EDIT	C	CD\ DOS	EDIT	ANGELA
QBASIC	C	CD\ DOS	QBASIC	DEBORA
PASCAL	C	CD\LING\PASCAL	PASCAL	MIRIAM

Não é fácil? Caso ocorram dúvidas, é só pressionar [F1].

Por fim executa-se o MENU que mostrará um pop-up com as opções anteriormente cadastradas. Ao pressionar [ENTER], o sistema executará a opção escolhida deixando o MENU residente. Se o usuário por algum motivo deixar o MENU na tela por mais de 2 minutos o mesmo será substituído por um screen saver, pressionando-se uma tecla tudo voltará como era. O sistema permite a troca de cores da tela com a tecla [F1], alteração do tipo de som com a tecla [F2], saída para o sistema operacional com a tecla [F3] e posteriormente o retorno digitando-se "EXIT". Que maravilha !!!.

## OS FONTES

Os fontes do sistema foram digitados e compilados em Quick-Basic 4.5 (profissional). Sugere-se fazer o mesmo, porém se o prezado leitor não puder ou se quiser utilizar o Qbasic do DOS poderá fazê-lo, porém com alguns inconvenientes:

1) Será ocupado um número maior de memória: (Qbasic + fontes + funções ou Sub's).

2) Será necessário carregar os programas principais com suas funções ou sub's ( ABRE, APAGA, CARACTER, FECHA), com um compilador bastaria acrescentá-las em uma LIB.

## FUNÇÕES E SUB'S

- ABRE(X,Y,W,Z,CORL,CORF,TIPO,TELA): 8 parâmetros

X : Número da linha inicial, entre 1 e 24

Y : Número da coluna inicial, entre 1 e 79

W : Número da linha final, entre 1 e 24

Z : Número da coluna final, entre 1 e 79

CORL: Cor das letras, entre 1 e 30

CORF: Cor do fundo, entre 1 e 15

TIPO: Contornos com barras simples ou duplas, 1 = simples e 2 = duplo

TELA: 1 = Salva tela, 2 = Carrega uma tela gravada anteriormente.

- APAGA(X,Y,W,Z,CORL,CORF): 6 parâmetros

X : Número da linha inicial, entre 1 e 24

Y : Número da coluna inicial, entre 1 e 79

W : Número da linha final, entre 1 e 24

Z : Número da coluna final, entre 1 e 79

CORL: Cor das letras, entre 1 e 30

CORF: Cor do fundo, entre 1 e 15

Especificando-se CORL e CORF poder-se-á criar retângulos coloridos.

- CARACTER(LIN,COL,VAR\$,TAM,CONF): 5 parâmetros

LIN : Número da linha, entre 1 e 24

COL : Número da coluna, entre 1 e 79

VAR\$ : Variável a atribuir o que for digitado

TAM : Formata o tamanho de entrada dos dados

CONF: 0 = Atribui dados a VAR\$ apenas preenchendo o tamanho,

1 = Atribui dados a VAR\$ preenchendo o tamanho e no final [ENTER]

- FECHA(X,Y,W,Z,CORL,CORF,TIPO,TELA): 8 parâmetros

X : Número da linha inicial, entre 1 e 24

Y : Número da coluna inicial, entre 1 e 79

W : Número da linha final, entre 1 e 24

Z : Número da coluna final, entre 1 e 79

CORL: Cor das letras, entre 1 e 30

CORF: Cor do fundo, entre 1 e 15

TIPO: Contornos com barras simples ou duplas, 1 = simples e 2 = duplo

TELA: 1 = Salva tela, 2 = Carrega uma tela gravada anteriormente.

## DÚVIDAS

Caso ocorram dificuldades, envie correspondência e um selinho para Rua Carlos da Cunha Matos, 487 - São Paulo - S.P. - CEP 05140-040

### Agradecimentos:

Agradeço a DEUS pela saúde, a Micro Sistemas pelo apoio, a minha esposa Angela, filhas Débora e Miriam e a todos os carinhos que me incentivaram neste intento.

 RENATO ZIBORDI JUNIOR é Analista de Sistemas, formado em Teologia. Técnico em Processamento de dados, autodidata e free-lancer, utiliza Visual Basic, Clipper, Quick-Basic, Cobol e Pascal. Trabalha atualmente no Banco Itaú e almeja uma melhor colocação no mercado.

## INSTALA.BAS

```
DECLARE SUB abre (x%, y%, w%, z%, corl%,  
corf%, tipo%, tela%)  
DECLARE SUB caracter (lin%, col%, var$,  
tam%, conf%)  
DECLARE SUB fecha (x%, y%, w%, z%, corl%,  
corf%, tipo%, tela%)  
DECLARE SUB apaga (x%, y%, w%, z%, corl%,  
corf%)  
ON ERROR GOTO erro  
DIM linha$(6)  
hor = VAL(MID$(TIME$, 1, 2))  
IF hor <= 11 THEN  
    a$ = " Bom dia !!! "  
ELSEIF hor >= 12 AND hor < 18 THEN  
    a$ = " Boa Tarde !!! "  
ELSEIF hor >= 18 THEN  
    a$ = " Boa Noite !!! "  
END IF  
linha$(1) = "Este sistema favorece o  
usuário na procura de suas diversas  
aplicações,"  
linha$(2) = "geralmente para se executar  
uma delas deve-se informar a PATH ou  
caminho"  
linha$(3) = "pelo D.O.S., como por exemplo:  
CD\SOFT\LOTUS, depois digita-se o nome do"  
linha$(4) = "sistema como: LOTUS e [ENTER],  
tudo isso poderá ser desprezado com  
a"  
linha$(5) = "utilização deste sistema, caso  
sinta-se interessado(a) basta responder a"  
linha$(6) = "pergunta que segue abaixo, sem  
mais tenha" + a$  
CLS  
CALL abre(1, 1, 24, 79, 15, 0, 1, 0)  
COLOR 15  
LOCATE 3, 1: PRINT "!"; STRING$(78, 205);  
"!"  
COLOR 0, 15  
LOCATE 2, 3: PRINT " " + CHR$(82) +  
CHR$(90) + CHR$(74) + " "  
LOCATE 2, 30: PRINT " SELETOR DE SISTEMAS "  
LOCATE 2, 69: PRINT " " + MID$(DATE$, 4, 2)  
+ "/" + MID$(DATE$, 1, 2) + "/" +
```

```

MID$(DATE$, 9, 2) + " ": COLOR 7, 0
COLOR 0, 5: LOCATE 5, 28: PRINT " Mensagem
de Introdução ": COLOR 7, 0
acc = 1
FOR i = 8 TO 18 STEP 2
    LOCATE i, 5: PRINT linha$(acc)
    acc = acc + 1
NEXT
1 COLOR 7, 0: LOCATE 21, 20: PRINT "Informe
o drive para instalação ou (F)im"
CALL caracter(21, 61, dv$, 1, 1)
IF UCASE$(dv$) = "F" THEN
    CALL fecha(1, 1, 24, 79, 15, 0, 1, 0)
    CLS
    END
ELSE
    GOTO 2
END IF
PLAY "o3130cego4c"
GOTO 1
2 CALL apaga(4, 2, 23, 78, 7, 0)
COLOR 0, 5: LOCATE 5, 30: PRINT " PROGRAMA
INSTALADOR ": COLOR 7, 0
OPEN "i", #2, dv$ + ":\\autoexec.bat"
LOCATE 9, 26, 0: PRINT "Pesquisando
AUTOEXEC.BAT...";/
DO WHILE NOT EOF(2)
    INPUT #2, s1$
    IF UCASE$(s1$) = "MENU" THEN CLOSE #2:
    GOTO ini
LOOP
CLOSE #2
3 OPEN "a", #2, dv$ + ":\\autoexec.bat"
LOCATE 9, 26, 0: PRINT "Acrescentando
AUTOEXEC.BAT...";/
PRINT #2, CHR$(13)
PRINT #2, "MENU"
CLOSE #2
ini:
LOCATE 12, 26, 0: PRINT "Copiando arquivo
SELEC.EXE...";/
SHELL "copy selec.exe " + dv$ + ":\ > nul"
LOCATE 15, 26, 0: PRINT "Copiando arquivo
MENU.EXE...";/
SHELL "copy menu.exe " + dv$ + ":\ > nul"
LOCATE 18, 15, 0: PRINT "Sistema instalado.
Digite MENU a partir do drive "; dv$; ":";
COLOR 16, 5: LOCATE 23, 58: PRINT "
Pressione uma Tecla "
SHELL dv$ + "": SHELL "cd\""
DO WHILE INKEY$ = "": LOOP
COLOR 7, 0
CALL fecha(1, 1, 24, 79, 15, 0, 1, 0)
CLS
CLOSE
END

erro:
IF ERR = 53 THEN GOTO 3

```

## FECHA.BAS

```

DEFINT A-Z
SUB fecha (x, y, w, z, corl, corf, tipo,
tela) STATIC
IF tela = 1 THEN DEF SEG = &HB800: BSAVE
"tela.pic", 0, 16384
c = INT((y + z) / 2): 'coluna
l = INT((x + w) / 2): 'linha
IF tipo = 0 THEN
    a$ = CHR$(218): b = 196: b$ =
    CHR$(191): c$ = CHR$(179): d$ = CHR$(192):
    e$ = CHR$(217)
END IF
IF tipo = 1 THEN

```

```

    a$ = CHR$(201): a = 205: b = 205: b$ =
    CHR$(187): c$ = CHR$(186): d$ = CHR$(200):
    e$ = CHR$(188)
END IF
IF tipo = 2 THEN
    a$ = CHR$(219): a = 223: b = 220: b$ =
    CHR$(219): c$ = CHR$(219): d$ = CHR$(219):
    e$ = CHR$(219)
END IF
COLOR corl, corf, 0
DO WHILE y <> z
    LOCATE x, y: PRINT a$: STRING$(z - y,
a); b$:
    FOR i = x + 1 TO w - 1: LOCATE i, y:
    PRINT c$: LOCATE i, z + 1: PRINT c$: NEXT
    LOCATE w, y: PRINT d$: STRING$(z - y,
b); e$:
    LOCATE x, y: PRINT STRING$(z - y + 2,
32)
    FOR i = x + 1 TO w - 1: LOCATE i, y:
    PRINT STRING$(4, 32): LOCATE i, z - 2:
    PRINT STRING$(4, 32): NEXT
    LOCATE w, y: PRINT STRING$(z - y + 2,
32);
    x = x + 1: IF x > l THEN x = l
    y = y + 3: IF y > c THEN y = c
    w = w - 1: IF w < l THEN w = l
    z = z - 3: IF z < c THEN z = c
LOOP
IF tela = 2 THEN DEF SEG = &HB800: BLOAD
"tela.pic", 0
COLOR 7, 0, 0
END SUB

```

## CARACTER.BAS

```

DEFINT A-Z
SUB caracter (lin, col, var$, tam, conf)
STATIC
seq$ = "1234567890."
carac: car$ = "": car = 0: var$ = "": cf =
tam + conf: COLOR 7, 5, 0
DO WHILE car$ <> CHR$(13) AND LEN(var$) <>
cf
    LOCATE lin, col: PRINT STRING$(tam,
"."); : LOCATE lin, col: PRINT var$;
    IF tam > LEN(var$) THEN COLOR 16, 5:
    PRINT "_";
    COLOR 7, 5, 0: LOCATE lin, col
    IF car = tam THEN
        PLAY "130olg"
        DO WHILE INKEY$ <> CHR$(13): LOOP
        EXIT DO
    END IF
    car$ = INPUT$(1)
    IF car$ = CHR$(27) THEN
        LOCATE lin, col: PRINT SPACE$(tam);
        : GOTO carac
    ELSEIF car$ = CHR$(8) THEN
        car = car - 1: IF car < 0 THEN PLAY
        "130olg": GOTO carac
        var$ = MID$(var$, 1, car)
    ELSE
        var$ = var$ + car$
        car = car + 1
    END IF
LOOP
IF MID$(var$, LEN(var$), 1) = CHR$(13)
THEN var$ = MID$(var$, 1, LEN(var$) - 1)
COLOR 7, 1, 0
flag = 0
FOR i = 1 TO LEN(var$)
    IF ASC(MID$(var$, i, 1)) < 48 OR
    ASC(MID$(var$, i, 1)) > 57 THEN flag = 1
NEXT

```

# PRO KIT

## Graphos SuperVGA

Ao adquirir a nova versão 6.1, você receberá automaticamente mais duas atualizações: 6.2 e 6.3

Os lançamentos continuam.

Agora é o novo disco *Bitmap, com uma super matéria sobre anti-aliasing, animação gráfica por sobreposição de áreas, fractais, retoque em fotografias com o Graphos III SuperVGA, arte com ray-tracing e muito mais.*

O disco *ASM 86* contém, além de todas as rotinas *SuperVGA*, publicadas na *Micro Sistemas*, o sistema completo de animação *Topview*.

E, para quem gosta de programação, o pacotão via modem está na medida certa da modernidade.

Nos dias de hoje, a comunicação via modem está se tornando a forma mais rápida, fácil e segura para a troca de informações e experiências. A PRO KIT não poderia ficar fora deste universo e, em conjunto com o BBS Século 21, está lançando um curso de programação Assembler para quem gosta de desafios.

Ao se inscrever, o usuário recebe todo software necessário para conectar-se ao BBS, além de orientação acerca de como fazer leitura off-line. Por esse processo, o tempo de acesso ao BBS cai para o mínimo necessário (na maioria dos casos, o tempo passa a ser de apenas alguns segundos).

As dúvidas e exercícios são resolvidos on-line, através de mensagens públicas, dentro de uma conferência especialmente definida para isso. Todos os usuários cadastrados participam, como se fosse uma aula normal.

Além dessas vantagens, o sistema ainda permite que os usuários recebam imediatamente todos os programas, rotinas, exemplos especiais, etc que sejam produzidos. O Acesso ao BBS é integral, ou seja, o usuário dispõe também de contato com diversas conferências sobre programação, inclusive internacionais (via Internet), programas, textos, imagens e tudo mais que o BBS oferecer aos seus filiados.



Versão 5.0 VGA..... R\$ 48,00  
Requer 286 / 386 - VGA 256 Kbytes - MS mouse - 3 1/2

Versão 6.1 SVGA..... R\$ 48,00  
Requer 386 / 486 - SVGA 512 Kbytes - MS mouse - 3 1/2

## Bitmap

Disco 1 - VGA / 256 Kb.. R\$ 6,00  
 Disco 2 - SVGA / 512 K.. R\$ 6,00  
 Disco 3 - SVGA / 512 K.. R\$ 6,00

## JOGOS & AVENTURAS

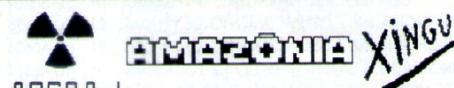
ADV-01 - SVGA 512 Kb.. R\$ 6,00  
 ADV-02 - SVGA 512 Kb.. R\$ 6,00

## ASM 86

Disco 1 - SVGA 512..... R\$ 6,00

Para maiores informações, basta escrever para a PRO KIT, ou mandar mensagem para o endereço Internet:

[degiovani@sec21.ax.apc.org](mailto:degiovani@sec21.ax.apc.org)



- Jogos CGA (pacote)..... R\$ 15,00  
Amazônia, Serra Pelada, Guerra no Golfo e Angra-I
- Jogos VGA (pacote)..... R\$ 15,00  
Amazônia, Angra-I e Nautilus
- Xingu VGA / 256 Kb..... R\$ 15,00



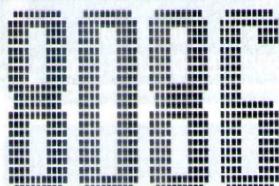
### Pacotão via modem

- Curso completo de Assembler para SuperVGA;
- Biblioteca de rotinas para SuperVGA
- Um ano de acesso integral ao BBS Século 21;
- Graphos III versão 6.0 / SuperVGA;
- Acesso à conferência PRO KIT;
- Acesso às conferências de programação da Internet, RBT, Micro Sistemas e BR-Online;

- Pagamento integral..... R\$ 240,00  
 Em 3 vezes (3 cheques)... R\$ 80,00

### Como adquirir esses produtos:

Envie cheque nominal à PRO KIT Informática e Editora Ltda - Caixa Postal 108.046 - CEP 24121-970 - Niterói / RJ



Inclui todo o material necessário para editar e compilar os programas, bem como a biblioteca de rotinas correspondente ao modo de vídeo desejado (CGA, VGA ou

### Assembler sem sair de casa

Agora está mais fácil ainda estudar programação Assembler, com o curso completo da PRO KIT. Você recebe todas as partes de uma só vez e estuda de acordo com sua disponibilidade de tempo.

(apostila encadernada com espiral e capa de acetato - o envio é feito por SEDEX)

- Assembler completo CGA..... R\$ 70,00  
 Assembler completo VGA..... R\$ 115,00  
 Assembler completo SVGA..... R\$ 115,00  
 Biblioteca SuperVGA..... R\$ 25,00

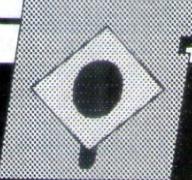
nome \_\_\_\_\_  
endereço \_\_\_\_\_  
cidade \_\_\_\_\_ uf \_\_\_\_\_  
cep \_\_\_\_\_  
data \_\_\_\_\_  
valor \_\_\_\_\_  
cheque número \_\_\_\_\_  
banco \_\_\_\_\_



# CENTRAL INFORMÁTICA LTDA.

RUA BARÃO DE ITAPETININGA, 88 - CONJ. 707  
CEP01042-000 - CENTRO - SÃO PAULO - SP  
TEL.: (011) 256-2544 - FAX: (011) 259-8430  
BBS (011) 871-2859

Aceitamos todos  
Cartões de Créditos  
ou em 2 vezes



**A CENTRAL SOFT TRAZ ATÉ VOCÊ O  
MELHOR EM SHAREWARE MADE IN BRAZIL**

NOME	AUTOR / DESCRIÇÃO	DK	TP COD	HCIMC	HORUS TECNOLOGIA / CONTROLE DE PRODUCAO	01	DD A0661
ABACUS LITE	SOLLERS SISTEMAS INF / PLANILHA ELETRONICA	01	HD A0729	HOPRO vr.1.0	FUJITEC/SSA SOFTWARE / AUTOMACAO DE HOTEIS	01	DD A0698
ABCHEQUE	EDMAN DEL COLLETTO / IMPRIME CHEQUE FOLHA SOLTA	01	DD A0711	HORUS CONTAS A PAGAR	HORUS TECN. / SIST. DE CONTAS A PAGAR	01	DD A0256
ADESTO	RONALDO / ADMINISTRADOR DE ESTOQUES	01	HD A0725	IMOBPROG vr.2.0...	FUJITEC/SSA SOFTWARE / SIST.COMPL.P/ IMOBILIARIA	01	DD A0447
ADM2	CONSDATA / SIST. DE ADM. DE EMPRESAS	01	DD A0669	INFO 2000	PRODAM / INTRODUCAO A INFORMATICA OTIMO!!!	03	DD A0414
ADV-MASTER	JOSE FERNANDO CLETO / AGENDA PARA ADVOGADOS	01	DD A0722	INFORGES	INFORMAX ASSESSORIA / SIST.DE GESTAO FINANCEIRA	01	DD A0688
ADVEL	RONALDO / ADMINISTRADORA DE VEICULOS	01	HD A0723	INTUICAO vr.1.0	WAGNER DE QUEIROZ / TESTE SUA INTUICAO	01	DD A0716
AFC	RONALDO / ADM. FIN. DE CHEQUES	01	HD A0724	JET MAIL	STERN SOFTWARE / SIST.CADASTRO DE CLIENTES	01	DD A0503
AGENDA ELET.	TECNOSOFT / AGENDA,CALENDARIO,BLOCO DE NOTAS	01	DD A0454	KANOPUS EXTOK vr.2.09KANOPUS	/ CONT.ESTOQUE FISICO/FINANCEIRO	01	DD A0484
AGENDA TIMING	vr.2.1 MGS / AGENDA DE COMPROMISSOS	01	DD A0517	LISTEL vr.2.0	FUJITEC/SSA SOFTWARE / LISTA TELEFONICA	01	DD A0513
AMIGO	LOGGOS INFOR / CODIGO DE DEFESA DO CONSUMIDOR	01	DD A0173	LOTO DESDOBRADO	MICROPOONER / FAZ SORTEIO DA LOTO	01	DD A0392
ATLAS DE ANATOMIA	PAULO R. MARTIN / ESTUDO DA CABECA	01	HD A0730	MED vr.3.0	CONSDATA / PROGRAMA PARA CONSULTORIO MEDICO	01	DD A0474
BABY FUN (DEMO)	WISDOM INFORMATICA / O SOFTWARE DO BEBE	01	DD A0704	MULTI vr.1.01	ECHION SOFTWARE / CONverte PROG. MONO P/ MULTI	01	DD A0151
BATALHA NAVAL	BRINCART / SOFTWARE PEDAGOGICO	01	HD A0706	NUMBERS	RICARDO R. DE PADUA / PROG. PARA NUMEROLOGIA	01	HD A0647
BIBLIA	MARCOS L.D.FREITAS / ESTUDO DOS EVANGELHOS	02	DD A0485	ORBIS vr.2.0	ROTINAS PARA C E ASSEMBLER	04	DD A0662
BRAVO WINDOWS	JESSE DE BARROS / DIC. ALEMAO / PORTUGUES	01	DD A0713	ORGAO ELET.	GIOVANNI DELLA MONICA / SIM. DE ORGAO ELETRONICO	01	DD A0402
C.A.T.	SOFT LOGIC / CONTROLE DE ASSIS. TECNICA	01	DD A0721	PENSAMENTOS ESPIRITAS	MARCOS L. DE F. / DICONARIO DE PENS.	01	HD A0728
CASH FAST	vr.4.0 SOFTCAD / SIST. CONTAS A PAGAR/RECEBER	01	DD A0486	POLILOT	HEBER J. SILVA / COMBINADA LOTO,SENA,ESPORTIVA	01	DD A0077
CBPROG	vr.2.0 FUJITEC/SSA SOFTWARE / SIST. DE CONTROLE BANCARIO	01	DD A0511	PHONEBOOK vr.3.0	CYBERSSET INFORMATICA / AGENDA COMPLETA	01	DD A0663
CCLI	FUJITEC/SSA SOFTWARE / CADASTRO DE CLIENTES	01	DD A0696	PROJURID ..	FUJITEC/SSA SOFTWARE / SIST.JURIDICO PARA ADVOGADOS	01	DD A0591
CREDPROG vr.2.0	FUJITEC/SSA SOFTWARE / SIST. DE CONT. DE CREDARIO	01	DD A0573	PRONTO	SOFTCAD / FICHARIO ELETRONICO	01	DD A0104
CETPROG	FUJITEC/SSA SOFTWARE / CONT. DE ESTOQUE P/ TAPECARIA	01	DD A0512	QUAKE vr.1.5 ...	PAULO CESAR BREIM / PROTOCOLO P/ BBS,VIDEOTEXTO	01	DD A0659
CHEQUE WRITE JR.	EDMAN DEL COLLETTO / IMP. CHEQUE FOLHA SOLTA	01	DD A0712	QMC	ARTHUR HARA / GERA CIRC. COMBINACIONAL	01	DD A0660
CIRCO DOS NUMEROS	BRINCART / SOFTWARE PEDAGOGICO	01	HD A0707	RCPROG vr.2.0	FUJITEC/SSA SOFTWARE / RECIBOS ON LINE	01	DD A0514
CLBC (DEMO)	vr.2.7 SOFTCAD / DEMO DA BIBLIOTECA GRAFICA CLBC	01	DD A0455	REVOLVEI MKD II	RESOLVEI INFORMATICA / DATA BASE PARA MARKETING	01	HD A0566
CODIGO CIVIL 1°vol	ELET. LEGIS / INDICE REMISSIVO TODAS PALAVRAS	01	DD A0560	RL ADMINISTRA .....	RL INFOR / P/ ADM. DE ESCOLAS, ACADEMIAS ETC	02	DD A0410
CONSTITUICAO	PRODESC / CONSTITUICAO INTEGRAL DE 1988	04	DD A0080	RL ADM. CLINICA .....	RL INFOR / P/ ADM. DE CADSTRO DE PACIENTES	02	DD A0412
CONSULTAS MEDICAS	TRYTE INF. / GERENCIA CONSULTAS MEDICAS	01	HD A0719	RL CONT. DE ESTOQUE .....	RL INFOR / SIST. DE CONTROLE DE ESTOQUE	02	DD A0456
CONTAS CORRENTES	DQL INFORMATICA / SIST. DE CONTROLE BANCARIO	03	DD A0705	RL FOLHA DE PAG. ....	RL INFOR / COMPLETO SIST. DE FOLHA DE PAG.	02	DD A0411
CONTAS A P/R	vr.2.0 .... SISCO SIST. / SIST. DE CONTAS PAGAR/RECEBER	01	DD A0389	RL VIDEO LOCADORA .....	RL INFOR / P/ CONT. DE VIDEO LOCADORA	02	DD A0413
COMPANHEIRO DE ESCRIT.	FRACTUS TECN. / UTILIT. DE ESCRITORIO	01	HD A0708	SAPRO	FUJITEC/SSA SOFTWARE / SIST. DE ATEND. DE CLIENTES	01	DD A0699
COMPASSO FIN.	vr.8.4 ... COMPASSO INF. / PACOTE COMP. DE FINANCAS	02	DD A0518	SCPR	JOCIEL ELOY DE ALMEIDA / SIST.CONTAS A PAGAR/RECEBER	01	DD A0658
COMPUT.DIC	CONRAD F. CAMPOS / DICONARIO DE INFORMATICA	01	HD A0710	SCM vr.3.1 ....ANTONIO E. CECCON / SIST. DE CORRECAO DE BALANCO	01	DD A0667	
COSMICO CONT.	COSMICO INF. / SISTEMA DE CONTABILIDADE	02	DD A0445	SENA 91 .....	GUYEMER MIACHON / MONTA JOGOS POR PROBABILIDADE	01	DD A0272
CTLIV	vr.1.0 FUJITEC/SSA SOFTWARE / AUTOMACAO DE LIVRARIAS	01	DD A0697	SECRET vr.1.0 ...	WAGNER LUIZ MARIN / CRIPTOGRAFADOR DE ARQUIVOS	01	DD A0642
CYBERSET/CP	vr.1.0 CYBERSSET INFORMATICA / CONTAS A PAGAR	01	DD A0654	SF vr.1.0M .....	D&M INF. / SIST. FINANCEIRO INTEGRADO	01	HD A0702
CVPLAY	vr.1.0 PAULO CESAR BREIM / TOCA MUSICAS EM SEU CD-ROM	01	DD A0666	SISGEV vr.2.00 .....	KOIONONIA INF. / GERENCIAMENTO DE VENDAS	01	HD A0655
CVPROM	FUJITEC/SSA SOFTWARE / CONTROLE DE VISITANTES	01	DD A0695	SISGEV vr.1.30 .....	KOIONONIA INF. / GERENCIAMENTO DE PRECOS	01	HD A0656
DAP	vr.1.1 SOFT FRIENDS / DESPROTEGE MAIS DE 140 JOGOS	01	DD A0301	SISGEL vr.2.00 .....	KOIONONIA INF. / GERENCIAMENTO DE LOCADORA	01	HD A0657
DARF vr.2.0	EMISSAO DE DARF	01	DD A0718	SISTEMA ATRIUM LIGHT .....	ARTSYS / ORC. E PLANEJAMENTO DE OBRAS	04	DD A0561
DICII	TOP TECNOLOGIA / DICONARIO INGLES-PORT.	01	DD A0653	SISTEMA BANCA .....	PAULO H. GELORAMO / DISTR. DE JORNAL/REVISTA	01	DD A0476
DJCONTA	DANIEL SIMOES ALMEIDA / CONT.BANCARIO /CONTAS/PAGAR	01	DD A0703	SISTEMA CONTABIL SEMEION / SEMEION INFOR. / SIST. COMP. DE CONT.	01	DD A0471	
DRAWDIR	vr.1.2 TRYTE INFORMATICA / GERENCIADOR DE WINCHESTER	01	DD A0652	SFFPRO .....	FUJITEC/SSA SOFTWARE / CADASTRO CHEQUE S/FUNDO	01	DD A0693
ECON.	vr.1.0 .... FUJITEC/SSA SOFTWARE / INDICADORES ECONOMICOS	01	DD A0683	STPRO .....	FUJITEC/SS SOFTWARE / SIST. AUTOM. AG. DE TURISMO	01	DD A0694
ELETRO	DANIEL SIMOES ALMEIDA / ORCAMENTO PROJETO ELETTRICO	01	DD A0583	SMALL O.DISK INDEX ....	DIB & ASSOCIADOS / CATALOGADOR DE DISCOS	01	DD A0664
ELETROCEP	vr.3.2a MULTISISTEMAS / P/ CONSULTAS DE CEP	01	DD A0473	SMALL O.CASH MANAGER .....	DIB & ASSOCIADOS / FLUXO DE CAIXA	01	DD A0665
EXTOK	vr.2.10 CELSON N.C. DE AQUINO / CONTROLE DE ESTOQUE	01	DD A0651	SMD vr.2 .....	OR JESUS / SISTEMA DE MALA DIRETA	01	DD A0615
FACIL	vr.6.0D .....	01	HD A0727	SOFTLOGIC HOME FAST ....	SOFT LOGIC INF. / SIST. DE ORC. DOMESTICO	01	DD A0478
FASTFOOD	Facil INFORMATICA / EDITOR DE TEXTO	01	DD A0720	SOFTLOGIC NOTE FAST	SOFT LOGIC INF. / AGENDA DE COMPROMISSOS	01	DD A0479
FICHARIO ELET.	GERENCIADOR DE RESTAURANTES	01	DD A0472	SOFTLOGIC STOCKFAST .....	SOFT LOGIC INF. / SIST. DE CONT. DE EST.	01	DD A0480
FLASH	SEMIEION INFOR / AGENDA, CADASTRO DE PROG. ETC.	01	DD A0650	SOFTLOGIC BANK FAST ....	SOFT LOGIC INF. / SIST. DE CONT. BANCARIO	01	DD A0481
FLUXCON	vr.1.0 .. ADILSON SOUZA MARQUES / SIST. DE FLUXO DE CAIXA	01	DD A0701	TRADUTOR .....	GILBERTO HAVARIAS / TRADUZ TEXTO P/ VARIOS IDIOMAS	01	DD A0045
FORLIFE	vr.3.0D RONALDO PROJE.SIST / GERENCIADOR DE CLINICAS	01	HD A0714	TUTOR LOTUS .....	INFATO INSTRUCAO / ENSINA A USAR O LOTUS 123	01	DD A0079
FOX SHELL	vr.2.0 PAULO ROBERTO / SISTEMA SHELL PARA D.O.S.	01	DD A0644	VIDEO LOC. ....	EDUARDO ROCHA SBRASSIA / CONT. DE VIDEO LOCADORA	01	DD A0682
FRASES DE LUZ	MARCOS LUCIO FREITAS / FILOSOFIA - PENSAMENTOS	03	DD A0717	ZOD REVISAO SOLAR .....	MARCELO C. / TRACIA E IMP. SEU MAPA ASTRAL	01	DD A0419
GENESIS (DEMO)	CHIPS MICRO INF. LTD.	01	DD A0574				
GER-CAR.	GERALDO ROMANO / GERENCIAMENTO DE VEICULOS	01	HD A0714				
GERCON	ANTONIO EDSON CECCON / CONTROLE DE CONDOMINIOS	01	DD A0649				

## CATÁLOGO

MAIS DE 8.000 APlicativos e Mais de 1.300 jogos  
SOLICITE O SEU ENVIANDO UM DISQUETE HD OU R\$ 2,00

### PREÇOS

GRAVAÇÃO COM DISCO INCLUSO

5 1/4 DD R\$ 2,00

5 1/4 HD R\$ 2,50

TAXA DE CORREIO R\$ 3,00

DESCONTO

ACIMA DE 20 DISCOS 10%

### REDE DE BANCOS CREDENCIADOS PARA DEPÓSITO:

Bco. do Brasil - Ag 1538-5 - C/C 4210-2

Bco. Itaú - Ag 0170 - C/C 81767-0

Bco. Bradesco - Ac 0423-5 - C/C64402-1

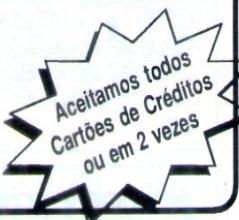
Em nome de Central Informática Ltda.  
Enviar xerox do depósito junto ao pedido

- FAÇA SEU PEDIDO POR CARTA, TEL, FAX
- ENVIAMOS REGISTRADO P/ TODO PAÍS
- ENVIAMOS SEDEX A COBRAR SOMENTE PARA O ESTADO DE SÃO PAULO

**Central  
SOFT**

# CENTRAL INFORMÁTICA LTDA.

RUA BARÃO DE ITAPETININGA, 88 - CONJ. 707  
CEP 01042-000 - CENTRO - SÃO PAULO - SP  
TEL.: (011) 256-2544 - FAX: (011) 259-8430  
BBS (011) 871-2859



# JOGOS

cod dk tp nome ..... descrição

J1214 03 HD	SPACE SIMULATOR .....	(VGA/386) SIM. ESPACIAL
J1215 09 HD	QUEST FOR GLORY IV .....	(VGA) ADV. GRAF. AN.
J1216 02 HD	SILVER BALL II .....	(VGA/386) PINBALL
J1217 05 HD	ONE MUST FALL 2097 .....	(386/4Mb) LUTA
J1218 02 HD	PUSSY PUZZLE .....	WIN QUEBRA CABECA PORN
J1219 01 HD	XARGON .....	(VGA) AVENTURA
J1220 04 HD	INTERNATIONAL TENNIS .....	OPEN TENIS
J1221 03 HD	SABRE TEAM .....	(VGA) AVENTURA
J1222 04 HD	ARMORED FIST .....	(VGA/386) SIM. DE TANQUE
J1223 02 HD	BRIX II .....	(VGA) HABILIDADE
J1224 05 HD	STREET FIGHTER II TURBO .....	BRIGA DE RUA
J1225 07 HD	ALIEN LEGACY .....	(VGA/386/4Mb) EST. ESPACIAL
J1226 06 HD	TONY LARUSSA II .....	(VGA/386) BASEBALL
J1227 06 HD	HARPOON II .....	(VGA/386) ESTRATEGIA
J1228 02 HD	ALADDIN .....	(VGA/386) AVENTURA
J1229 02 HD	KICK OFF III .....	(VGA/386/4Mb) FUTEBOL
J1230 03 HD	COLONIZATION .....	(VGA/386) ESTRATEGIA
J1231 01 HD	INCREDIBLE MACHINE II .....	(386) INTELIGENCIA
J1232 05 HD	LODE RUNNER .....	(VGA/386/4Mb) AVENTURA
J1233 04 HD	LODE RUNNER .....	WINDOWS AVENTURA
J1234 06 HD	IRON CROSS .....	(VGA/386/4Mb) EST. MILITAR
J1235 14 HD	RISE OF THE ROBOTS ..	(386/4Mb) LUTA DE ROBOS
J1236 06 HD	NASCAR RACING ...	(VGA/386/4Mb) STOCK CAR
J1237 01 HD	PINBALL DREAMS II .....	(VGA/386) PINBALL
J1238 01 HD	SCENARY ASIA FOR FS-5 .....	CEN. PARA O FS-5
J1239 01 HD	SCENARY BRASIL FOR FS-5 .....	CEN. PARA O FS-5
J1240 03 HD	THE LION KING .....	(VGA/386/4Mb) AVENTURA
J1241 03 HD	POWER DRIVE .....	(VGA/386/4Mb) RALLY
J1242 03 HD	VIOLENT MYTH .....	(VGA/386/4Mb) LUTA
J1243 02 HD	DETROIT .....	(VGA/386/4Mb) ESTRATEGIA
J1244 06 HD	IN EXTREMIS .....	(VGA/386/4Mb) ACAO EM 3D
J1245 01 DD	SUPER LEMMINGS .....	(386/4Mb) INTELIGENCIA
J1246 04 HD	ALLNEWWORLDS OF LEMMINGS INT. ....	(VGA/4Mb)
J1247 01 HD	UNIVERSE .....	(VGA/386/4Mb) ADV. GRAF. ANIMADO
J1248 01 HD	THE CLUE .....	(VGA/386/4Mb) ADV. GRAF. ANIMADO
J1249 01 HD	TUBULAR WORLD .....	(VGA/386/4Mb) BAT. AEREA
J1250 02 HD	DEADLY .....	(VGA/386/4Mb) RALLY
J1251 05 HD	PANZER GENERAL .....	(386/4Mb) ESTRATEGIA
J1252 04 HD	WARCRAFT .....	(VGA/386/4Mb) RPG
J1253 03 HD	WARLORD II SCENARY BUILDER .....	CENARIOS
J1254 01 HD	CHAOS ENGINE .....	(VGA/386) AVENTURA
J1255 07 HD	MASTER OF MAGIC .....	(VGA/4Mb) RPG
J1256 07 HD	DARKSUN II .....	(VGA/386) RPG
J1257 02 HD	BLACKTHORN .....	(VGA/386/4Mb) AVENTURA
J1258 06 HD	WING COMMANDER ARMADA .....	(4Mb) SIM. ESP.
J1259 02 HD	DESERT STRIKE ....	(VGA/386) GUERRA NO GOLFO
J1260 04 HD	HERETIC .....	(VGA/386/4Mb) ACAO EM 3D
J1261 09 HD	OVERLORD ...	(VGA/386/4Mb) SIMULADOR AEREO
J1262 04 HD	DAWN PATROL .....	(VGA/386/4Mb) SIM. AEREO
J1263 02 HD	TRANSPORT TYCOON .....	MONTE SUA FERROVIA
J1264 02 HD	JEOPARDY SPORTS .....	(VGA/M) PERG./RESPOSTAS
J1265 01 HD	ELEMENTS .....	(VGA) INTELIGENCIA
J1266 03 HD	ZEPPELIN .....	(VGA/386/4Mb) EST.(ALEMAO)
J1267 07 HD	ZEPPPELIN .....	(VGA/386/4Mb) EST.(ALEMAO)
J1268 01 HD	HARD BALL III STADIUM DISK EST. P/HARD BALL III	
J1269 01 HD	HARD BALL III PLAYER DISKJOG. P/HARD BALL III	
J1270 01 DD	DYNAMO .....	JOGO DE DAMAS
J1271 01 HD	AMARILLO SLIN .....	(VGA) JOGO DE POKER
J1272 06 DD	KNIGHT OF LEGEND ..	JOGO DE DAMAS
J1273 01 HD	HIGHWAY FIGHTER ...	(386) CORRIDA DE NAVES
J1274 01 HD	CLOCKWIZER .....	(VGA/386) INTELIGENCIA
J1275 01 HD	SKUNNY KART(VGA/386) COR. DE CARROS ANIM.	
J1276 02 HD	JAMMIT .....	(VGA/386) JOGO DE BASQUETE
J1277 02 HD	ALIEN CARNAGE .....	(VGA/386) AVENTURA
J1278 01 HD	COOLSPOT .....	(VGA/386) AVENTURA
J1279 04 HD	HOBOGEN(VGA/386/4Mb) ADV. GRAF. ANIMADO	
J1280 03 HD	BATTLE BUGS .....	(VGA/386/4Mb) ESTRATEGIA
J1281 05 HD	METAL TECH .....	(VGA/386/4Mb) SIM. DE ROBO
J1282 04 HD	METAL TECH SPEECH .....	VOZES PARA O METAL TECH
J1283 07 HD	PROJECT X .....	(VGA/386) ACAO COM NAVE
J1284 01 HD	MYSTIC TOWERS .....	(VGA/386) AVENTURA
J1285 02 HD	DEPTH DWELLERS .....	(VGA/386) ACAO EM 3D
J1286 01 HD	MAGNA FLUX RUNNER .....	(WINDOWS) CORRIDA
J1287 08 HD	MORTAL COMBAT II ....	(386/4Mb) BRIGA DE RUA
J1288 03 HD	CYBER BLASTER(386/4Mb) FUTEBOL FUTURISTICO	
J1289 04 HD	DIE SAGE WON NIETOON .....	(386) "RPC" (ALEMAO)
J1290 02 HD	SCENARY CARIBE FS-5 .....	CENÁRIO PARA O FS-5
J1291 05 HD	HARD BALL IV .....	(386/4Mb) JOGO DE BASEBALL
J1292 03 HD	HORNET FOR FALCON 3.0 .....	AVIÕES/CENÁRIOS
J1293 02 DD	KLAX .....	(VGA) HABILIDADE ESTILO TETRIS
J1294 07 HD	KRONOLOG ...	(VGA/386) ADV. GRAFICO ANIMADO
J1295 02 HD	BRIDGE OLYMPIAD .....	(386/4Mb) JOGO DE CARTAS
J1296 02 HD	HIREN GUNS (386/4Mb) ADV. GRÁFICO EM "RPC"	
J1297 04 HD	ODELL DOWN UNDER ....	(VGA/386) AV. NO MAR
J1298 03 HD	TIMEOUT SPORTS ....	(WIN) BASEBALL (VGA/386)
J1299 01 HD	SC2000 URBAN RANEWALK KIT ...	CRIA. MODIFICA
J1301 01 HD	F5-5 UPDATE .....	ATUALIZA O FS-5 PARA FS-50A
J1302 05 HD	CYCLONES .....	(386/W) ACAO EM 3D
J1303 01 HD	ALLAN BORDERS CRICKET .....	(386) BASEBALL
J1304 03 HD	PICKLE WARS .....	(EGA) JOGO DE AVENTURA
J1305 02 HD	PLANET STRIKE .....	ACA0 EM 3D
J1306 04 HD	SUPER SKI III .....	(386/4Mb) JOGO DE ESQUI
J1307 05 HD	ALLAN BORDERS CRICKET .....	(386) BASEBALL
J1308 03 HD	PICKLE WARS .....	(EGA) JOGO DE AVENTURA
J1309 01 HD	PLANET STRIKE .....	ACA0 EM 3D
J1310 05 HD	SUPER SKI III .....	(386/4Mb) JOGO DE ESQUI
J1311 06 HD	RETribution .....	(386/4Mb) SIMULADOR ESPACIAL
J1312 07 HD	WOLF .....	(386/4Mb) AVENTURA COM UM LOBO
J1313 05 HD	RISE OF THE TRIAD .....	(386/4Mb) ACAO EM 3D
J1314 03 HD	BATTLE BUGS .....	(386/4Mb) ESTRATEGIA
J1324 04 HD	WARCRAFT .....	(VGA/386/4Mb) RPG
J1253 03 HD	WARLORD II SCENARY BUILDER .....	CENARIOS
J1254 01 HD	CHAOS ENGINE .....	(VGA/386) AVENTURA
J1255 07 HD	MATER OF MAGIC .....	(VGA/4Mb) RPG
J1256 07 HD	DARKSUN II .....	(VGA/386) RPG
J1257 02 HD	BLACKTHORN .....	(VGA/386/4Mb) AVENTURA
J1258 06 HD	WING COMMANDER ARMADA (4Mb) SIM. ESPACIAL	
J1259 02 HD	DESERT STRIKE .....	(VGA/386) GUERRA NO GOLFO
J1260 04 HD	HERETIC .....	(VGA/386/4Mb) ACAO EM 3D
J1261 09 HD	OVERLORD ....	(VGA/386/4Mb) SIMULADOR AEREO
J1262 04 HD	DAWN PATROL .....	(VGA/386/4Mb) SIMULADOR AEREO
J1263 02 HD	TRANSPORT TYCOON .....	MONTE SUA FERROVIA
J1264 02 HD	JEOPARDY SPORTS .....	(VGA/M) PERG./RESPOSTAS
J1265 01 HD	ELEMENTS .....	(VGA) INTELIGENCIA
J1266 03 HD	ZEPPELIN ....	(VGA/386/4Mb) EST.(ALEMAO)
J1267 07 HD	ZEPPPELIN .....	(VGA/386/4Mb) EST.(ALEMAO)
J1268 01 HD	HARD BALL III STADIUM DISK EST. P/HARD BALL III	

## CATÁLOGO

MAIS DE 8.000 APlicativos e Mais de

1.300 Jogos

Solicite o seu Enviando um Disquete HD ou R\$ 2,00

**PREÇOS**  
GRAVAÇÃO COM DISCO INCLUSO  
5 1/4 DD R\$ 2,00  
5 1/4 HD R\$ 2,50  
TAXA DE CORREIO R\$ 3,00  
**DESCONTO**  
ACIMA DE 20 DISCOS 10%

### REDE DE BANCOS CREDENCIADOS PARA DEPÓSITO:

Bco. do Brasil - Ag 1538-5 - C/C 4210-2  
Bco. Itaú - Ag 0170 - C/C 81767-0  
Bco. Bradesco - Ac 0423-5 - C/C64402-1

Em nome de Central Informática Ltda.  
Enviar xerox do depósito junto ao pedido

- FAÇA SEU PEDIDO POR CARTA, TEL, FAX
- ENVIAMOS REGISTRADO P/ TODO PAÍS
- ENVIAMOS SEDEX A COBRAR SOMENTE PARA O ESTADO DE SAO PAULO

```

IF flag = 0 AND LEN(var$) > 0 THEN var$ =
STRING$(tam - LEN(var$), "0") + var$
LOCATE lin, col: PRINT SPACE$(tam);
LOCATE lin, col: PRINT var$;
END SUB

```

## APAGA.BAS

```

DEFINT A-Z
SUB apaga (x, y, w, z, corl, corf) STATIC
    COLOR corl, corf, 0
    FOR lin = x TO w: LOCATE lin, y: PRINT
        STRING$(z - y + 2, 32); : NEXT
        COLOR 7, 0, 0
    END SUB

```

## ABRE.BAS

```

DEFINT A-Z
SUB abre (x, y, w, z, corl, corf, tipo,
tela) STATIC
IF tela = 1 THEN DEF SEG = &HB800: BSAVE
    "tela.pic", 0, 16384
mx = INT((x + w) / 2): mw = mx
my = INT((y + z) / 2): mz = my
pula = INT(z / w + 1)
IF tipo = 0 THEN
    a$ = CHR$(218): a = 196: b = 196: b$ =
    CHR$(191): c$ = CHR$(179): d$ = CHR$(192):
    e$ = CHR$(217)
END IF
IF tipo = 1 THEN
    a$ = CHR$(201): a = 205: b = 205: b$ =
    CHR$(187): c$ = CHR$(186): d$ = CHR$(200):
    e$ = CHR$(188)
END IF
IF tipo = 2 THEN
    a$ = CHR$(219): a = 223: b = 220: b$ =
    CHR$(219): c$ = CHR$(219): d$ = CHR$(219):
    e$ = CHR$(219)
END IF
DO WHILE mx <> x
    COLOR corl, corf
    LOCATE mx, my: PRINT a$; STRING$(mz -
    my, a); b$ =
    FOR i = mx + 1 TO mw: LOCATE i, my:
    PRINT c$: LOCATE i, mz + 1: PRINT c$: NEXT
    LOCATE mw + 1, my: PRINT d$; STRING$(mz -
    my, b); e$;
    COLOR corf, corf
    LOCATE mx, my: PRINT a$; STRING$(mz -
    my, a); b$ =
    FOR i = mx + 1 TO mw: LOCATE i, my:
    PRINT c$: LOCATE i, mz + 1: PRINT c$: NEXT
    LOCATE mw + 1, my: PRINT d$; STRING$(mz -
    my, a); e$;
    mx = mx - 1: IF mx < x THEN mx = x
    my = my - pula: IF my < y THEN my = y
    mw = mw + 1: IF mw > w THEN mw = w
    mz = mz + pula: IF mz > z THEN mz = z
LOOP
COLOR corl, corf
LOCATE x, y: PRINT a$; STRING$(z - y, a);
b$ =
FOR i = x + 1 TO w - 1: LOCATE i, y: PRINT
c$: LOCATE i, z + 1: PRINT c$: NEXT
LOCATE w, y: PRINT d$; STRING$(z - y, b);
e$;
IF tela = 2 THEN DEF SEG = &HB800: BLOAD
    "tela.pic", 0
    COLOR 7, 0, 0
END SUB

```

## MENU.BAS

```

DECLARE SUB fecha (x%, y%, w%, z%, corl%, corf%, tipo%, tela%)
DECLARE SUB abre (x%, y%, w%, z%, corl%, corf%, tipo%, tela%)
DEFINT C, R
CLEAR : cor = 10: som = 1
OPEN "r", #1, "cadsel.rzj", 70
FIELD #1, 10 AS aplic$, 25 AS cam$, 8 AS
exec$, 1 AS drv$, 20 AS usu$, 6 AS senha$
reg = LOF(1) / 70: acc = 1
inicio: CLS
CALL abre(1, 1, 24, 79, cor, 0, 1, 0)
COLOR cor
LOCATE 3, 1: PRINT "!: STRING$(78, 205);
"!
COLOR 15, cor
LOCATE 2, 3: PRINT " " + CHR$(82) +
CHR$(90) + CHR$(74) + " "
LOCATE 2, 30: PRINT " SELETOR DE SISTEMAS "
LOCATE 2, 69: PRINT " " + MID$(DATE$, 4, 2)
+ "/" + MID$(DATE$, 1, 2) + "/" +
MID$(DATE$, 9, 2) + " ": COLOR 7, 0
IF reg < 1 THEN
    PLAY "63130cego4c"
    LOCATE 11, 7: PRINT "Ainda não posso rodar
o seletor de sistemas pois não há nenhum
item,"
    LOCATE 14, 7: PRINT "será necessário
incluir pelo menos 2 itens no INCLUE
deste sistema"
    COLOR cor, 5: LOCATE 23, 58: PRINT "
Pressione uma Tecla "
    DO WHILE INKEY$ = "": LOOP
    COLOR 7, 0
    CHAIN "selec"
END IF
COLOR 15, cor
LOCATE 20, 3: PRINT " C o r "
LOCATE 21, 3: PRINT " S o m "
LOCATE 23, 3: PRINT "Usuário"
COLOR 7, 0: LOCATE 23, 34: PRINT "Use Setas
"; CHR$(24); CHR$(25)
COLOR 15, cor: LOCATE 20, 67: PRINT " F1";
: COLOR 7, 0: PRINT " Muda cor"
COLOR 15, cor: LOCATE 21, 67: PRINT " F2";
: COLOR 7, 0: PRINT " Muda som"
COLOR 15, cor: LOCATE 22, 67: PRINT " F3";
: COLOR 7, 0: PRINT " Ret. DOS"
COLOR 15, cor: LOCATE 23, 67: PRINT "ESC";
: COLOR 7, 0: PRINT " Finaliza"
CALL abre(5, 31, 8 + reg, 47, cor, 0, 2, 0)
COLOR cor
FOR i = 6 TO 8 + reg
    LOCATE i, 49: PRINT " "
NEXT
LOCATE 9 + reg, 33: PRINT STRING$(18, 176)
lin = 6
FOR i = 1 TO reg
    GET 1, i
    COLOR 7, 0: LOCATE lin + i, 34: PRINT " "
    + UCASE$(aplic$) + " "
NEXT i
tec$ = ""
GET 1, acc
COLOR 15, cor: LOCATE lin + acc, 34: PRINT
" " + UCASE$(aplic$) + " "
COLOR 7, 0
LOCATE 20, 11: PRINT USING "##"; cor
LOCATE 21, 11: PRINT USING "##"; som
LOCATE 23, 11: PRINT UCASE$(usu$)
DO WHILE tec$ <> CHR$(13)
    tec$ = ""
    time = VAL(MID$(TIME$, 4, 2))

```

```

DO WHILE tec$ = ""
  tec$ = INKEY$
  IF VAL(MID$(TIME$, 4, 2)) - time >= 2
THEN
  CALL fecha(1, 1, 24, 79, 0, 0, 0, 0)
  DO WHILE INKEY$ = ""
    col = INT(RND * 74) + 1
    lin = INT(RND * 23) + 1
    cl = INT(RND * 72) + 1
    ln = INT(RND * 23) + 1
    COLOR cor, 5: LOCATE lin, col: PRINT " "
    MENU ";
    COLOR cor, 5: LOCATE ln, cl: PRINT " "
    + MID$(TIME$, 1, 5) + " ";
    GOSUB son
    SLEEP 5
    COLOR cor, 0: LOCATE lin, col: PRINT " ";
    COLOR cor, 0: LOCATE ln, cl: PRINT " ";
    LOOP
    GOTO inicio
  END IF
  hor = VAL(MID$(TIME$, 1, 2))
  IF hor < 12 THEN
    a$ = "Bom dia !!!"
  ELSEIF hor >= 12 AND hor < 18 THEN
    a$ = "Boa Tarde !!!"
  ELSEIF hor >= 18 THEN
    a$ = "Boa Noite !!!"
  END IF
  LOCATE 4, 34: PRINT a$
  LOOP
  time = VAL(MID$(TIME$, 4, 2))
  SELECT CASE ASC(UCASE$(RIGHT$(tec$, 1)))
CASE 72
  COLOR cor, 0: LOCATE lin + acc, 48: PRINT " "
  COLOR 7, 0: LOCATE lin + acc, 34: PRINT " "
  + UCASE$(aplic$) + " "
  acc = acc - 1: IF acc < 1 THEN acc = reg
  GET 1, acc
  LOCATE 23, 11: PRINT UCASE$(usu$)
  COLOR 15, cor: LOCATE lin + acc, 48:
  PRINT CHR$(24)
  LOCATE lin + acc, 34: PRINT " "
  + UCASE$(aplic$) + " "
  GOSUB son
CASE 80
  COLOR cor, 0: LOCATE lin + acc, 48: PRINT " "
  COLOR 7, 0: LOCATE lin + acc, 34: PRINT " "
  + UCASE$(aplic$) + " "
  acc = acc + 1: IF acc > reg THEN acc = 1
  GET 1, acc
  LOCATE 23, 11: PRINT UCASE$(usu$)
  COLOR 15, cor: LOCATE lin + acc, 48:
  PRINT CHR$(25)
  LOCATE lin + acc, 34: PRINT " "
  + UCASE$(aplic$) + " "
  GOSUB son
CASE 27
  CALL fecha(5, 31, 9 + reg, 49, cor, 0, 2,
0)
  CALL fecha(1, 1, 24, 79, cor, 0, 1, 0)
  CLOSE
  COLOR 7, 0
  CLS
  LOCATE 1, 1
END
CASE 59
  cor = cor + 1
  IF cor > 15 THEN cor = 1
  GOTO inicio
CASE 60
  som = som + 1

```

```

IF som > 7 THEN som = 1
LOCATE 21, 11: PRINT USING "##"; som
GOSUB son
CASE 61
  DEF SEG = &HB800: BSAVE "tela.pic", 0,
16384
  CALL fecha(5, 31, 9 + reg, 49, cor, 0,
2, 0)
  CALL fecha(1, 1, 24, 79, 0, 0, 0, 0)
  CLS
  LOCATE 1, 25: PRINT "Digite "; : COLOR
23: PRINT "EXIT"; : COLOR 7: PRINT " para
retornar"
  SHELL
  BLOAD "tela.pic", 0
  CASE IS <> 13
    PLAY "o3130cego4c"
  END SELECT
  COLOR 7, 0
LOOP
CALL fecha(5, 31, 9 + reg, 49, cor, 0, 2,
0)
CALL fecha(1, 1, 24, 79, cor, 0, 1, 0)
LOCATE 1, 1, 0
SHELL drv$ + ":":
SHELL cam$:
SHELL exec$:
GOTO inicio

son: ON som GOTO 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
1 : RETURN
2 : SOUND 1000, .1: RETURN
3 : SOUND 1000, .1: SOUND 2000, .1: RETURN
4 : SOUND 1000, .1: SOUND 2000, .1: SOUND
3000, .1: RETURN
5 : PLAY "o3150cego4c": RETURN
6 : FOR i = 1000 TO 5000 STEP 500: SOUND
i, .1: NEXT: RETURN
7 : FOR i = 5000 TO 1000 STEP -500: SOUND
i, .1: NEXT: RETURN

```

## SELEC.BAS

```

DECLARE SUB abre (x%, y%, w%, z%, corl%, corf%, tipo%, tela%)
DECLARE SUB apaga (x%, y%, w%, z%, corl%, corf%)
DECLARE SUB fecha (x%, y%, w%, z%, corl%, corf%, tipo%, tela%)
DECLARE SUB caracter (lin%, col%, var$, tam%, conf%)
DECLARE SUB inclu ()
DECLARE SUB exclu ()
DECLARE SUB alter ()
DECLARE SUB relat ()
CLEAR
KEY 1, ""
ON KEY(1) GOSUB help
KEY(1) ON
OPEN "r", #1, "cadsel.rzj", 70
CLS
CALL abre(1, 1, 24, 79, 15, 0, 1, 0)
COLOR 15
LOCATE 3, 1: PRINT ";" STRING$(78, 205);
"|
COLOR 0, 15
LOCATE 2, 3: PRINT " " + CHR$(82) +
CHR$(90) + CHR$(74) + " "
LOCATE 2, 30: PRINT " SELETOR DE SISTEMAS
"
LOCATE 2, 69: PRINT " " + MID$(DATE$, 4,
2) + "/" + MID$(DATE$, 1, 2) + "/" +
MID$(DATE$, 9, 2) + " ": COLOR 7, 0
2 CALL apaga(4, 2, 23, 78, 7, 0)

```

```

COLOR 0, 5: LOCATE 5, 28: PRINT "
Manutenção do Cadastro"
CALL abre(7, 3, 22, 77, 5, 0, 0, 0)
COLOR 15, 5
LOCATE 7, 4: PRINT " Aplicação"
LOCATE 7, 15: PRINT "Drive"
LOCATE 7, 21: PRINT " Caminho
"
LOCATE 7, 47: PRINT "Executável"
LOCATE 7, 58: PRINT " Usuário "
COLOR 7, 0
LOCATE 23, 5: PRINT "OPÇÕES: inclue,
xclue, ltera, elatório ou im
= HELP"
COLOR 30, 2
LOCATE 23, 14: PRINT "I"
LOCATE 23, 22: PRINT "E"
LOCATE 23, 30: PRINT "A"
LOCATE 23, 38: PRINT "R"
LOCATE 23, 51: PRINT "F"
LOCATE 23, 69: PRINT "F1"
3 tec$ = ""
DO WHILE tec$ = ""
    tec$ = INKEY$
LOOP
IF UCASE$(tec$) = "I" THEN CALL inclu
IF UCASE$(tec$) = "E" THEN CALL exclu
IF UCASE$(tec$) = "A" THEN CALL alter
IF UCASE$(tec$) = "R" THEN CALL relat
IF UCASE$(tec$) = "F" THEN CALL fecha(1, 1,
24, 79, 15, 0, 1, 0): CLOSE : CHAIN "menu"
IF UCASE$(tec$) <> "I" AND UCASE$(tec$) <>
"E" AND UCASE$(tec$) <> "A" AND
UCASE$(tec$) <> "R" AND UCASE$(tec$) <> "F"
THEN
    PLAY "o3130cego4c"
    GOTO 3
END IF
GOTO 2
help:
DEF SEG = &HB800: BSAVE "tela.pic", 0,
16384
CALL abre(10, 16, 15, 64, 15, 0, 1, 0)
COLOR 15, 5: LOCATE 11, 18: PRINT
"Aplicação "; : COLOR 15, 0: PRINT " Campo
alfanumérico com 10 posições"
LOCATE 12, 29: PRINT "digite por exemplo
: WORDSTAR "
COLOR 15, 5: LOCATE 13, 18: PRINT "
Drive "; : COLOR 15, 0: PRINT " Campo
alfanumérico com 1 posição"
LOCATE 14, 29: PRINT "digite por exemplo
: C "
COLOR 16, 5: LOCATE 15, 48: PRINT "
Pressione Tecla "; COLOR 15, 0
DO WHILE INKEY$ = "": LOOP
COLOR 15, 5: LOCATE 11, 18: PRINT "
Caminho "; : COLOR 15, 0: PRINT " Campo
alfanumérico com 25 posições"
LOCATE 12, 29: PRINT "digite por exemplo
: CD\SOFT\WS"
COLOR 15, 5: LOCATE 13, 18: PRINT
"Executável"; : COLOR 15, 0: PRINT " Campo
alfanumérico com 8 posições"
LOCATE 14, 29: PRINT "digite por exemplo
: WS "
COLOR 16, 5: LOCATE 15, 48: PRINT "
Pressione Tecla "; COLOR 15, 0
DO WHILE INKEY$ = "": LOOP
COLOR 15, 5: LOCATE 11, 18: PRINT "
Usuário "; : COLOR 15, 0: PRINT " Campo
alfanumérico com 20 posições"
LOCATE 12, 29: PRINT "digite por exemplo
"

```

```

: RENATO "
LOCATE 13, 18: PRINT SPACE$(46)
LOCATE 14, 18: PRINT SPACE$(46)
COLOR 16, 5: LOCATE 15, 48: PRINT "
Pressione Tecla "; COLOR 15, 0
DO WHILE INKEY$ = "": LOOP
CALL fecha(10, 16, 15, 64, 15, 0, 1, 0)
BLOAD "tela.pic", 0
RETURN

SUB alter
FIELD #1, 10 AS aplic$, 25 AS cam$, 8 AS
exec$, 1 AS drv$, 20 AS Usu$, 6 AS senha$
COLOR 0, 5: LOCATE 5, 28: PRINT " Alteração
de Registros "; COLOR 7, 0
LOCATE 23, 15: PRINT SPACE$(50)
lin% = 8: acc% = 1
FOR i = 1 TO LOF(1) / 70
    GET #1, i
    COLOR 5, 0: LOCATE lin% + i, 4: PRINT
aplic$; " "; drv$; " "; cam$; " ";
exec$; " "; Usu$
NEXT
GET #1, 1
COLOR 15, 0: LOCATE 9, 4: PRINT aplic$; "
; drv$; " ; cam$; " ; exec$; " ";
Usu$
aa: COLOR 7, 0: LOCATE 23, 4: PRINT "Nº de
Registros "; USING "###"; LOF(1) / 70
LOCATE 23, 33: PRINT "Use Setas ";
CHR$(24); CHR$(25): LOCATE 23, 64: PRINT
"[ESC] = Retorna"
tec$ = ""
DO WHILE tec$ <> CHR$(13)
    tec$ = ""
    DO WHILE tec$ = ""
        tec$ = INKEY$
    LOOP
    SELECT CASE ASC(UCASE$(RIGHT$(tec$, 1)))
CASE 72
    COLOR 5, 0: LOCATE lin% + acc%, 4: PRINT
aplic$; " "; drv$; " "; cam$; " ";
exec$; " "; Usu$
        acc% = acc% - 1: IF acc% < 1 THEN acc% =
LOF(1) / 70
        GET #1, acc%
        COLOR 15, 0: LOCATE lin% + acc%, 4:
PRINT aplic$; " "; drv$; " "; cam$; "
; exec$; " "; Usu$
CASE 80
    COLOR 5, 0: LOCATE lin% + acc%, 4: PRINT
aplic$; " "; drv$; " "; cam$; " ";
exec$; " "; Usu$
        acc% = acc% + 1: IF acc% > LOF(1) / 70
        THEN acc% = 1
        GET #1, acc%
        COLOR 15, 0: LOCATE lin% + acc%, 4:
PRINT aplic$; " "; drv$; " "; cam$; "
; exec$; " "; Usu$
CASE 27
    LOCATE 23, 64: PRINT SPACE$(15)
    GOTO cta
CASE 15 <> 13
    PLAY "o3130cego4c"
END SELECT
COLOR 7, 0
LOOP
CALL caracter(lin% + acc%, 4, ap$, 10, 1)
IF ap$ = "" THEN
    ap$ = aplic$
END IF
COLOR 15, 0: LOCATE lin% + acc%, 4: PRINT
ap$
```

```

CALL caracter(lin% + acc%, 17, dr$, 1, 1)
IF dr$ = "" THEN
    dr$ = drv$
END IF
COLOR 15, 0: LOCATE lin% + acc%, 17: PRINT
dr$
CALL caracter(lin% + acc%, 21, cm$, 25, 1)
IF cm$ = "" THEN
    cm$ = cam$
END IF
COLOR 15, 0: LOCATE lin% + acc%, 21: PRINT
cm$
CALL caracter(lin% + acc%, 48, ex$, 8, 1)
IF ex$ = "" THEN
    ex$ = exec$
END IF
COLOR 15, 0: LOCATE lin% + acc%, 48: PRINT
ex$
CALL caracter(lin% + acc%, 58, us$, 20, 1)
IF us$ = "" THEN
    us$ = Usu$
END IF
COLOR 15, 0: LOCATE lin% + acc%, 58: PRINT
us$
cfa: LOCATE 23, 33: PRINT "Confirma (S/N)"
CALL caracter(23, 48, cf$, 1, 1)
LOCATE 23, 33: PRINT SPACE$(20)
IF UCASE$(cf$) = "N" THEN
    GOTO aa
ELSEIF UCASE$(cf$) = "S" THEN
    LSET aplic$ = SPACE$(10 - LEN(ap$)) / 2
    + ap$: LSET cam$ = cm$: LSET exec$ =
    ex$: LSET drv$ = dr$: LSET Usu$ = us$: LSET
    senha$ = se$
    PUT #1, acc%
    GOTO aa
ELSE
    PLAY "o3130cego4c"
    GOTO cfa
END IF
cta: COLOR 7, 0: LOCATE 23, 33: PRINT
"Continua (S/N)"
CALL caracter(23, 48, ct$, 1, 1)
IF UCASE$(ct$) = "N" THEN
    EXIT SUB
ELSEIF UCASE$(ct$) = "S" THEN
    GOTO aa
ELSE
    PLAY "o3130cego4c"
    GOTO cta
END IF
END SUB

SUB exclu
FIELD #1, 10 AS aplic$, 25 AS cam$, 8 AS
exec$, 1 AS drv$, 20 AS Usu$, 6 AS senha$
COLOR 0, 5: LOCATE 5, 28: PRINT " Exclusão
de Registros ": COLOR 7, 0
LOCATE 23, 15: PRINT SPACE$(50)
lin% = 8: acc% = 1
FOR i = 1 TO LOF(1) / 70
    GET #1, i
    COLOR 5, 0: LOCATE lin% + i, 4: PRINT
    aplic$; " "; drv$; " "; cam$; " ";
    exec$; " "; Usu$
NEXT
GET #1, 1
COLOR 15, 0: LOCATE 9, 4: PRINT aplic$; "
; drv$; " ; cam$; " ; exec$; " ";
Usu$
ae: COLOR 7, 0: LOCATE 23, 4: PRINT "Nº de
Registros "; USING "###"; LOF(1) / 70
LOCATE 23, 33: PRINT "Use Setas ";

```

```

CHR$(24); CHR$(25): LOCATE 23, 64: PRINT
"[ESC] = Retorna"
tec$ = ""
DO WHILE tec$ <> CHR$(13)
    tec$ = ""
    DO WHILE tec$ = ""
        tec$ = INKEY$
    LOOP
    SELECT CASE ASC(UCASE$(RIGHT$(tec$, 1)))
    CASE 72
        COLOR 5, 0: LOCATE lin% + acc%, 4: PRINT
        aplic$; " "; drv$; " "; cam$; " ";
        exec$; " "; Usu$
        acc% = acc% - 1: IF acc% < 1 THEN acc% =
        LOF(1) / 70
        GET #1, acc%
        COLOR 15, 0: LOCATE lin% + acc%, 4:
        PRINT aplic$; " "; drv$; " "; cam$; "
        "; exec$; " "; Usu$
    CASE 80
        COLOR 5, 0: LOCATE lin% + acc%, 4: PRINT
        aplic$; " "; drv$; " "; cam$; " ";
        exec$; " "; Usu$
        acc% = acc% + 1: IF acc% > LOF(1) / 70
        THEN acc% = 1
        GET #1, acc%
        COLOR 15, 0: LOCATE lin% + acc%, 4:
        PRINT aplic$; " "; drv$; " "; cam$; "
        "; exec$; " "; Usu$
    CASE 27
        LOCATE 23, 64: PRINT SPACE$(15)
        GOTO cte
    CASE IS <> 13
        PLAY "o3130cego4c"
    END SELECT
    COLOR 7, 0
LOOP
cfe: LOCATE 23, 33: PRINT "Confirma (S/N)"
CALL caracter(23, 48, cf$, 1, 1)
IF UCASE$(cf$) = "N" THEN
    LOCATE 23, 33: PRINT SPACE$(20)
ELSEIF UCASE$(cf$) = "S" THEN
    LOCATE 23, 33: PRINT SPACE$(20)
    LSET aplic$ = "": LSET cam$ =
    Registro Excluido": LSET exec$ = "": LSET
    drv$ = "": LSET Usu$ = "": LSET senha$ =
    PUT #1, acc%
ELSE
    PLAY "o3130cego4c"
END IF
GOTO ae
cte: COLOR 7, 0: LOCATE 23, 33: PRINT
"Continua (S/N)"
CALL caracter(23, 48, ct$, 1, 1)
IF UCASE$(ct$) = "N" THEN
    GOTO ordex
ELSEIF UCASE$(ct$) = "S" THEN
    GOTO ae
ELSE
    PLAY "o3130cego4c"
    GOTO cte
END IF
ordex:
aca = 1
OPEN "r", #2, "cadsel.tmp", 70
FIELD #2, 10 AS apl$, 25 AS cms$, 8 AS exc$,
1 AS dr$, 20 AS us$, 6 AS sn$
FOR i = 1 TO LOF(1) / 70
    GET #1, i
    IF INSTR(cam$, "Registro Excluido") = 0
    THEN
        LSET apl$ = aplic$: LSET cm$ = cam$:
        LSET exc$ = exec$: LSET dr$ = drv$: LSET

```

```

us$ = Usu$: LSET sn$ = senha$
    PUT #2, aca
    aca = aca + 1
END IF
NEXT
CLOSE
KILL "cadsel.rzj"
NAME "cadsel.tmp" AS "cadsel.rzj"
OPEN "r", #1, "cadsel.rzj", 70
END SUB

SUB inclu
FIELD #1, 10 AS aplic$, 25 AS cam$, 8 AS
exec$, 1 AS drv$, 20 AS Usu$, 6 AS senha$
COLOR 0, 5: LOCATE 5, 28: PRINT " Inclusão
de Registros ": COLOR 7, 0
lin% = 9
FOR i = 1 TO LOF(1) / 70
    GET #1, i
    COLOR 7, 0: LOCATE lin%, 4: PRINT aplic$;
    " "; drv$; " "; cam$; " "; exec$; "
    "; Usu$
    lin% = lin% + 1
NEXT
a:
IF LOF(1) / 70 >= 13 THEN
    PLAY "o3130cego4c"
    COLOR 23, 0
    LOCATE 23, 2: PRINT " Não é
possível incluir mais registros,
Pressione Tecla...""
    COLOR 7, 0
    DO WHILE INKEY$ = "": LOOP
    EXIT SUB
END IF
LOCATE 23, 2: PRINT SPACE$(77)
COLOR 7, 0: LOCATE 23, 4: PRINT "Nº de
Registros "; USING "###"; LOF(1) / 70
LOCATE 23, 62: PRINT "[ENTER] = Retorna"
CALL caracter(lin%, 4, ap$, 10, 1)
LOCATE 23, 62: PRINT SPACE$(18)
IF ap$ = "" THEN GOTO ct2
FOR i = 1 TO LOF(1) / 70
    GET #1, i
    IF ap$ = aplic$ THEN
        PLAY "o3130cego4c"
        LOCATE 23, 33: PRINT "Aplicação já
cadastrada"
        DO WHILE INKEY$ = "": LOOP
        LOCATE 23, 33: PRINT SPACE$(23)
        GOTO a
    END IF
NEXT
CALL caracter(lin%, 17, dr$, 1, 1)
CALL caracter(lin%, 21, cm$, 25, 1)
CALL caracter(lin%, 48, ex$, 8, 1)
CALL caracter(lin%, 58, us$, 20, 1)
cf: LOCATE 23, 33: PRINT "Confirma (S/N)"
CALL caracter(23, 48, cf$, 1, 1)
IF UCASE$(cf$) = "N" THEN
    GOTO a
ELSEIF UCASE$(cf$) = "S" THEN
    LSET aplic$ = SPACE$(10 - LEN(ap$)) /
2) + ap$: LSET cam$ = cm$: LSET exec$ =
ex$: LSET drv$ = dr$: LSET Usu$ = us$: LSET
senha$ = se$
    PUT #1, LOF(1) / 70 + 1
    lin% = lin% + 1
    GOTO a
ELSE
    PLAY "o3130cego4c"
    GOTO cf
END IF

```

```

ct2: LOCATE 23, 33: PRINT "Continua (S/N)"
CALL caracter(23, 48, ct$, 1, 1)
IF UCASE$(ct$) = "N" THEN
    EXIT SUB
ELSEIF UCASE$(ct$) = "S" THEN
    GOTO a
ELSE
    PLAY "o3130cego4c"
    GOTO ct2
END IF
END SUB

SUB relat
FIELD #1, 10 AS aplic$, 25 AS cam$, 8 AS
exec$, 1 AS drv$, 20 AS Usu$, 6 AS senha$
COLOR 0, 5: LOCATE 5, 28: PRINT " Relatório
de Registros ": COLOR 7, 0
LOCATE 23, 15: PRINT SPACE$(50)
lin% = 8: acc% = 1
FOR i = 1 TO LOF(1) / 70
    GET #1, i
    COLOR 5, 0: LOCATE lin% + i, 4: PRINT
aplic$; " "; drv$; " "; cam$; " ";
exec$; " "; Usu$
NEXT
relcon: COLOR 7, 0: LOCATE 23, 2: PRINT "
Ajuste Impressora, [ENTER] = Impressão
[ESC] = Menu principal "
tecla: rim$ = INKEY$: IF rim$ = "" THEN
GOTO tecla
LOCATE 23, 10: PRINT SPACE$(68)
IF rim$ = CHR$(27) THEN EXIT SUB
COLOR 23: LOCATE 23, 33: PRINT "Verifique
Impressora..."
LPRINT " ";
COLOR 7: LOCATE 23, 3: PRINT SPACE$(24)
LOCATE 23, 33: PRINT "< : COLOR 23: PRINT
"I": : COLOR 7: PRINT "> = Interrrompe
Impressão";
LPRINT TAB(4); MID$(DATE$, 4, 2); "/";
MID$(DATE$, 1, 2); "/"; MID$(DATE$, 9, 2);
LPRINT CHR$(14); CHR$(15); TAB(28);
"SELETOR DE SISTEMAS": LPRINT
LPRINT CHR$(18): LPRINT TAB(31); "Relac";
CHR$(8); ",a"; CHR$(8); "-o de Usuarios":
LPRINT
LPRINT TAB(4); "Aplicação Drive
Caminho          Executável      Usuário
"
reg = 1
DO WHILE UCASE$(INKEY$) <> "I"
    GET #1, reg: IF EOF(1) THEN EXIT DO
    LPRINT TAB(4); aplic$; " "; drv$; " ";
cam$; " "; exec$; " "; Usu$
    reg = reg + 1
LOOP
LPRINT CHR$(12)
rep: LOCATE 23, 33: PRINT "Outra cópia (S/
N)": SPACE$(10)
CALL caracter(23, 51, rep$, 1, 0)
LOCATE 23, 33: PRINT SPACE$(20);
IF UCASE$(rep$) <> "N" AND UCASE$(rep$) <>
"S" THEN
    PLAY "12001cg"
    GOTO rep
ELSEIF UCASE$(rep$) = "S" THEN
    GOTO relcon
ELSEIF UCASE$(rep$) = "N" THEN
    EXIT SUB
END IF
END SUB

```

**QUEM É "FERA"  
EM INFORMÁTICA  
HÁ MUITOS ANOS  
PRECISOU LER  
MUITOS LIVROS,  
DURANTE  
MUITOS ANOS...**

**QUEM VIROU "FERA"  
HÁ POUCO TEMPO  
COM CERTEZA  
JÁ LEU OS LIVROS  
DO ENG. LAÉRCIO  
VASCONCELOS.**



MUITA GENTE CONFUNDE QUALIDADE E QUANTIDADE.  
INCLUSIVE ALGUMAS EDITORAS. NA LVC É DIFERENTE.  
VOCÊ TEM INFORMAÇÕES OBJETIVAS E ATUAIS, EM LIVROS  
ESCRITOS POR QUEM REALMENTE ENTENDE DE INFORMÁTICA.  
LEIA OS LIVROS DA LVC. E FIQUE "FERA" RAPIDINHO.



**R\$ 27,50**

**COMO MONTAR,  
CONFIGURAR E  
EXPANDIR SEU  
AT 386/486**  
TUDO QUE É PRECISO  
SABER PARA SER "FERA"  
EM HARDWARE. SAIBA MONTAR,  
MELHORAR O DESEMPENHO E  
INSTALAR NOVAS PLACAS E  
PERIFÉRICOS NO MICRO.



**R\$ 27,50**

**COMO CUIDAR  
BEM DO  
SEU MICRO**  
APRENDA TODAS AS  
TÉCNICAS DE HARDWARE  
E SOFTWARE QUE FAZEM O  
MICRO FUNCIONAR  
AINDA MELHOR, EVITANDO  
DEFEITOS E GASTOS  
COM A MANUTENÇÃO .



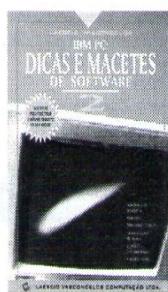
**R\$ 20,00**

**INTRODUÇÃO  
À MULTIMÍDIA**  
PARA QUEM USA OU QUER  
USAR MULTIMÍDIA NO PC,  
UM LIVRO QUE ABORDA  
DESDE OS PRINCIPAIS  
PROGRAMAS DISPONÍVEIS  
NO MERCADO ATÉ A  
INSTALAÇÃO DE PLACAS,  
KITS E CD-ROM.



**R\$ 23,75**

**IBM PC: DICAS  
E MACETES  
DE SOFTWARE  
VOL 1**  
SEGREDOS DE SOFTWARE DE  
"FERAS" DA MICROINFORMÁTICA.  
CENTENAS DE DICAS E  
MACETES JÁ TESTADOS, QUE  
VOCÊ NÃO ENCONTRARÁ  
EM NENHUM OUTRO LIVRO!



**R\$ 27,50**

**IBM PC: DICAS  
E MACETES  
DE SOFTWARE  
VOL 2**  
QUANDO O SHOW É BOM,  
O PÚBLICO PEDE BIS.  
AQUI VÃO MAIS DICAS E  
MACETES DOS "FERAS"  
EM WINDOWS, ALÉM DAS  
NOVIDADES DO DOS 6.0.

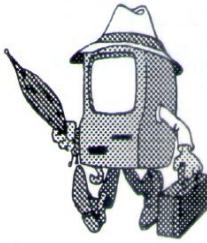
**VOCÊ PODE COMPRAR NOSSOS  
LIVROS NAS PRINCIPAIS LIVRARIAS  
DE INFORMÁTICA DO PAÍS, OU  
DIRETAMENTE NA EDITORA.  
BASTA ENVIAR SEU PEDIDO JUNTO  
COM CHEQUE NOMINAL E CRUZADO  
EM CARTA REGISTRADA PARA:**

LAÉRCIO VASCONCELOS COMPUTAÇÃO LTDA.  
CAIXA POSTAL 4391, CEP 20001-970,  
RIO DE JANEIRO, RJ. PARA MAiores INFORMAÇÕES,  
ENTRE EM CONTATO COM NOSSO ESCRITÓRIO.



LAÉRCIO VASCONCELOS COMPUTAÇÃO LTDA.  
AV. RIO BRANCO, 156 / 2811 CENTRO RIO DE JANEIRO, RJ.  
TEL (021) 262 1776 FAX (021) 240 0663

# Classic Soft Tel/Fax: (011) 875-4644



**Faça o seu pedido** por telefone, fax ou carta:

- A) **Cheque Nominal:** Envie cheque nominal e cruzado à CLASSIC SOFT LTDA, acrescentando no valor do pedido R\$ 2,80 (Taxa de Correio).
- B) **Depósito Bancário:**
  - BANCO DO BRASIL: Agência: 0687-4 Conta: 4798-8 em nome de Classic Soft
  - BRADESCO: Agência 117-1 Conta 98741-7 em nome de Classic Soft
  - UNIBANCO: Agência 137 Conta 113444-4 em nome de Classic Soft
- DESPESAS POSTAIS:** A cada 18 discos acrescente R\$ 2,80 no valor total do seu pedido

## PROMOÇÕES

A cada 10 discos ganhe 1DD grátil!
A cada 50 discos ganhe 10DD grátil!
5 1/4 DD → R\$ 1,80
5 1/4 HD → R\$ 2,30
3 1/2 DD → R\$ 3,00
3 1/2 HD → R\$ 3,50



## APLICATIVOS PC

Shareware / Dominio Público

### PROGRAMAS EM PORTUGUÊS

- A1265 01DD ADV-MASTER - programa para advogados.
- A1262 01DD AGENDA DE COMPROMISSOS - acompanha editor de textos.
- A1230 01DD AGENDA ELETRÔNICA - agenda residencial c/ alarme d'evento
- A1228 01DD AGENDA TELEFONE - telefones, endereços e calendário.
- E1271 01HD AGENDA TELEFÔNICA - ótima agenda telefônica.
- E1270 01HD AGENDA TIMINIG 2.1 - completo sistema de agenda.
- E1274 01HD ATLAS ANATOMIA CABEÇA - gráficos digitalizados(vga)
- A1257 01DD BANK FAST 3.92 - controle bancário até 36 contas.
- E1276 01HD BIBLIA MATEUS - estudo do evangelho de Mateus.
- A1239 02DD BIT MAP - 167 figuras gráficas BMP.
- A1232 01DD CADASTRO DE CLIENTES - cadastrada pessoa física/jurídica.
- A1264 01DD CALCULADORA DE FITA - calculadora inteligente p/ Windows.
- A1241 01DD CASH MANAGER - fluxo de caixa sem burocracia.
- A1237 01DD CAT DISK 4.0(ega/vga) - catalogador de disquetes, excelente!
- A1233 01DD CDC 1.0 - código de defesa do consumidor.
- A1234 01DD CETPROG - controle de estoque para tapeçarias.
- A1235 01DD CÓDIGO CIVIL - código civil brasileiro.
- A1253 01DD CALCULOS V1.1 - controle até 36 contas bancárias.
- A1248 01DD CONTA CORRENTE 2.05 - controla contas e imprime cheques
- A1250 01DD CASH FAST 4.0 - contas pagar/receber.
- A1267 01DD CLIENTE - controle de clientes e históricos com mala direta.
- A1268 01DD CLIEX 1.10 - controla fichas de clientes.
- A1249 01DD CMB 3.0 - controle de movimentos bancários.
- A1258 01DD CONTROLE VÍDEO LOCADORA - auxíl. para vídeo locadoras.
- A1223 01DD CYBERSET PHONE BOOK 1.0 - agenda da família, endereços
- A1251 01DD DAFI 2.5 - emissão das guias da Dafni c/ codigos 2372 e 2372.
- A1255 01DD DIC II - dicionário Inglês-Português residencial.
- A1221 01DD DOC-CONTROLLER - banco de dados p/ controlar documentos.
- A1262 01DD EASY CALC - planilha eletrônica com saída gráfica.
- A1220 01DD ELETRO CEP - faz consultas de Cep.
- A1219 01DD ENICA - lista de 1800 nomes, inform. e representantes estaduais
- A1256 01DD FICHA RIO ELETRÔNICO 1.02 - Ichano eletrônico.
- E1278 01HD FLASH 1.0 - controle de estoque e gerenciamento de vendas.
- E1279 01HD GAS DEMO - gerador automático de sistemas em clipper
- A1245 01DD GERCON 3.0 - sistema gerencial de condomínio.
- A1247 01DD HCI CONTROLE INTEGRADO - agenda, m. direta, contas, pagas
- A1248 01DD HCF CONTROLE DE PRODUÇÃO - estoque, bancos, clientes
- A1245 01DD HCP CONTAS PAGAR - contas a pagar para uso doméstico.
- A1244 01DD HOME FAST 1.0 - controle de receitas. Despesas domésticas.
- A1254 01DD IMCOBAR 1.1E - Imprime código de barras.
- A1222 01DD IMOB 2.0 - sistema que gerencia locação de imóveis.
- A1236 01DD INTER - interpreta mapa astral com perfil da pessoa.
- A1263 01DD LISTEL - lista telefônica.
- E1272 01HD MAIL FAST 4.0 - mala direta, ed. textos, cad. clientes ...
- E1275 01HD MAKE LEDGER 1.32 - sistema profissional de contabilidade.
- E1280 01HD POSTAL FORMAT 1.3 - corrige o cep em banco dados DBF.
- A1226 01DD QUAKE 1.5 - acessa bbs, vídeo texto, transfere micro/micro.
- A1268 01DD QUANTITUS V5 - estoque, movimentação, relatórios e gráficos.
- A1261 01DD SAGRAS - simulador de navegação à vista.
- A1260 01DD SCSI 1.0 - sistema de controle de softs.
- A1224 01DD SDV 1.4 - controla atividades de escritórios de despachantes.
- E1277 01HD SGE 2.0A - automação de escolas, professores, alunos, séries...
- A1229 01DD SISTEMA AGENDA 1.10 - agenda de fácil uso.
- A1231 01DD SISTEMA BANCA 9.0-distribuição de revistas, venda, encalhe.
- E1273 01HD SISTEMA GERENCIADOR DE LOCADORAS - P/ locadoras.
- A1259 01DD SMALL OFFICE DIRECT MAIL - m. direta simples e poderosa.
- A1227 01DD SNEWS 3.05 - gerador de telas Ansi e Ascii para BBS.
- A1242 01DD SOBRAN - cadastro de clientes e devedores.
- A1225 01DD STOCK FAST 1.0 - super controle de estoque.
- A1258 01DD UMA POR DIA - exibe frases inteligentes e bem humoradas.
- E1269 01HD USE - banco dados de uso geral, compatível c/ Dbase Clipper.

### CLIPPER

- A1395 01DD ANSI & VGA CLIPPER - interpreta códigos ANSI e VGA.
- E1402 01HD BECKNER LIBRARY - várias funções e fontes de todo tipo.
- E1403 01HD CODE SMITH 7.22 - gerador de aplicativos p/ clipper 5.01.
- A1407 01DD DBASE III PLUS - introdução ao Dbase III plus.
- E1401 01HD DBSCREEN - utilitário que gera telas para clipper.
- A1399 01DD DBV-DDF VIEW 1.22 - editor arquivos DBF.
- A1396 03DD FILE EXPRESS 5.1-administrador de dados, muitos recursos.
- A1400 01DD FX COLOR 5.01 - cores e efeitos p/vga no clipper 100% ASM.
- A1404 01DD GRAPHIC LANGUAGE 1.01 - funções gráficas p/ clipper.
- A1406 01DD MICRO VOICE 2-para aplicações em Clipper 5.0/S'87 falarem.
- A1405 01DD MOUSELIB - interface de mouse para clipper e C.
- E1408 01HD TLH 1.0 - editor de DBF, vários recursos, excelente!

### PROGRAMAS PARA WINDOWS

- W0314 01DD 3D ICONS - coleção de 129 ícones animados.
- WH346 01HD APPBAR 2.0 - ótima barra de ferramentas para windows.
- W0337 01DD ARC MASTER 1.4 - compactadores em um só: arj, ark, pkzip.
- W0325 01DD ASTRONOMY CLOCK 1.0 - relógio astronômico para windows.
- WH326 01HD ASTRONOMY LAB 1.13 - laboratório astronômico gráfico.
- W0311 01HD AUDIO JUKE BOX 1.0 - toca wav midi c/ uma interface genial
- W0313 01DD AUTHENTIC AUDIO -sampleia sons e comprime informações.
- W0339 01DD BIOGRAF 1.1 - faça o seu biorrítimo.
- W0340 01DD BMP2ICO - transforma arquivos BMP em ICO.
- WH347 01HD CCICIP 2.0 - administra prog. compactados,zoo,arj,zip...
- WH297 01HD CD AUDIO - toca cd's de música pelo cd room.
- W0341 01DD CHAOS GENERATOR 1.2-za gráficos fractal c/ fontes em C
- W0342 01DD CHARTIST 1.4 - excelente editor de fluxogramas.
- W0343 01DD CODE MAKER 2.0 - gerador de códigos de barra.
- W0344 01DD CONVERT IT 2.01 - conversor de medidas,massa,volume...
- W0345 01DD DISK TRACK 2.4 - catalogador de disquetes e arquivos.
- WH298 01HD EARTH CENTERED UNIVERSE - exibe o céu com estrelas.
- WH300 01HD EVENT! PC - espetacular agenda de compromissos.
- W0284 01DD FONTER 5.0 - mostra e imprime todas as fontes do windows.
- WH306 01HD GO-CR - programa p/ scanners, reconhece textos.
- W0303 01DD GRAPH MATICA 3.0 - resolve equações gráficas y(x).
- WH312 01HD GRAPHIC WORKSHOP - poderoso manipulador de imagens.
- WH301 01HD GRATEGY DESK 1.1 - cria arq e diretórios c/ ate 40 caracteres.
- W0323 03DD ICON 1 - coleção de ícones com 2220 ícones.
- WC394 01DQ JUDY'S TENKEY 2.0 - calculadora financeira pr. todo de decimal
- WH346 01HD TOP DRAW 1.65 - fantástico editor de páginas gráficas.
- WH305 01DQ MULTILABE 1.1 - cria e imprime etiquetas, facil uso.
- WH286 01HD ROCK FORD 3.8 - excelente editor profissional de cartões
- WH307 01HD SCULPTURA - programa de geometria e esculturas em 3D
- WH309 01HD TALKING CLOCK 1.05 - relógio que fala as horas.
- WH298 01HD THE DESKTOP - agenda telefônica com calendário, ótima
- W0301 01HD THE GENETIC CODE lab - códigos genéticos, arranjos.
- WH287 10HD TRUE TYPE PACK 1 - 440 fontes true type para windows.
- W0285 01DD WAVECTOR 1.04 - toca e edita arquivos WAV
- W0310 01DD WINDOWS C EDITOR - editor para fontes em C.
- W0319 01DD WINDOWS DISASSEMBLER - desassambolador especial.
- W0320 01DD WINDUPE 1.03 - copiador de disquetes.
- WH318 01HD WINEDIT 2.0 - poderoso editor p/ programadores.
- W0317 01DD WINTACH - indica velocidade da CPU, vídeo, drivers ...
- W0338 01DD WORDS & TERMS - bierz texto para windows.
- W0316 01DD YAKKITY CLOCK - relógio c/ alarme que fala as horas.
- W0315 01DD YEAR AT GAANCE - gera ótimos calendários, fácil uso.

### \_SOUND BLASTER

- A1387 01DD B'S PRO TRACKER -editor de arquivos MOD, ótimo.
- E1388 01HD BLASTER MASTER PRO 2.5 - editor de .VOC e .WAV.
- A1385 01DD CALLIOPE MUSIC VISION - MIDI; ótimo tocador.
- E1386 01HD CD BOX 2.1- excelente tocador de: Mod, Rol, Crm e Voc.
- A1384 01DD COLD CUT - demo vga-sb.
- E1383 01HD COLLAPSE DEMO - demo gráfica vga/sb/sbpro ...
- E1382 01HD DRAG NET - demo vga-256/SBlaster.
- E1374 01HD DRUM BLASTER - transforme seu teclado em uma bateria.
- A1375 01DD DRUM BLASTER LIB - instrumentos adicionais p/ D. Blaster.
- A1391 01DD IFF2VOC - converte arquivos do amiga.IFF para pc.
- A1380 01DD MELODY MASTER 2.1- cria músicas por notas, Pc speaker.
- A1392 01DD MOD MID - converte arquivos .MOD para .MID.
- A1390 01DD MOD MAN 1.7 - toca músicas MOD.
- A1379 01DD MYPIANO 3 - cria músicas,vga,speaker,9 línguas p/ tabalhar.
- A1378 01DD POCKET ROCKET 1.0 - transforma seu PC em uma bateria.
- A1376 01DD RHYTHM ACE - professor de música, SBlaster, Adlib.
- E1377 01HD SKULL DEMO - demo vga-256/SBlaster, ótima.
- A1394 01DD SBANK - conversor de som para Sound Blaster.
- A1393 01DD SNDCONV - converte arq. Wav, Vox, Gss, Snd, Vmd, Raw ...
- E1381 01HD THE FIRST FISHTRO - demo vga-256/SBlaster.
- E1389 01HD VISUAL PLAYER 2.0-excelente mesa de som, arquivos mod.

### MODEM

- E1287 01HD CEDAR ISLAND LINK 3.0d - soft comunicação, usa mouse.
- A1289 04DD QMODEM 4.3 - potente software de comunicação.
- E1283 01HD ROBOCOM 4.2b - excelente soft para comunicação.
- A1282 01DD TELEDO 1.0 - tutor p/ leigos no mundo dos modems.
- E1286 01HD TELIX 3.21 - ótimo soft de comunicação, vários protocolos.
- E1281 01HD TERMINATE 0.99 - poderoso programa de comunicação.
- E1285 01HD ZFAX 2.23 - ótimo programa para placas modem/fax.
- A1284 01DD ZIP 1.62 - transfere arquivos através da porta serial.

### PROGRAMAS ESPAÑOL

- E1299 01HD AGENDA Y CONTABILIDAD PERSONAL - sistema pessoal.
- A1316 01DD AGENDAX - ótima agenda multi-usuário.
- A1304 01DD ALQUILON III - ordena e controla propriedades.
- A1327 01DD AVOGADOS 1.0 - ótimo programa jurídico.
- A1307 01DD BANCUEU - sistema p/ controle de contas bancárias.
- A1306 01DD BARF - administra atividades de restaurantes, fácil e ágil.
- A1317 01DD CAJA DIARIA - controle de caixa.
- E1328 01HD CLIENTON III - armazene informações de seus clientes.
- A1321 01DD CONTABILIDAD - sistema contábil p/ até 99 empresas.
- A1301 01DD CONTABILIDAD FAMILIAR - contabiliza os gastos pessoais.
- A1329 01DD CONTROL CUOTAS - realiza controle e cobrança de contas.
- A1343 01DD CURSO DE BASIC - ótimo curso de basic.
- A1337 03DD CURSO DE ELECTRONICA - curso básico de eletrônica.
- A1314 02DD CYP 6 - sistema para construção, calcula materiais, etc.
- A1347 02DD DICCIONARIO-dicionário espanhol c/ mais de 5000 definições.
- A1341 01DD EDICION DE TEST - edita exames em teste.
- A1309 02DD FACTURACION Y COSTOS - sist.de contas, clientes, estoque.
- A1301 01DD GAFE - gerador automático de fanzines, hiper texto.
- A1302 02DD GENFOR - gera formulários pré impressos.
- E1308 01HD GESTION COMERCIAL - sistema de faturação e estoque.
- A1326 01DD GESTION PROGRAMAS - gerencia sua coleção de software.
- E1309 01HD GESTION VENTAS - complete sistema de vendas, fatur...
- E1318 01HD GESTOCK PLUS - excelente controle de estoques
- A1298 01DD INSTALACIONES ELECTRICAS - faz cálculos de materiais.
- A1295 03DD MEDICA (vga) - biblioteca visual do corpo humano
- A1313 01DD NOTA agenda de clientes, ótima.
- A1349 01DD ORTHOLITTERA (vga) - tutor de ortografia.
- A1329 01CD PMAS - programa para agências de seguros
- E1297 01HD POLKA (vga) - edita placas de circuitos impressos.
- A1340 01DD QUIMICA ORGANICA - temas novos sobre química orgânica
- A1319 01DD RECIBOS - para edição de recibos.
- A1298 01DD SCG - sofisticada agenda eletrônica c/ calendário.
- A1305 01DD SIAR 1.0 - sistema integral de administração de restaurantes.
- A1311 01DD SERVICENC 1.0-ação como agenda de vendedores de contas.
- E1317 01HD SISTEMA DE FUTBOLCOP - ótimo sistema de faturação
- A1322 02DD TOOTH 1.5 - ótimo programa p/ consultores odontológicos.
- A1325 01DD TURBO AGENDA PLUS - competição entre agendas.
- A1342 01CD TUTOR DOS 5.0 - jogos sobre DOS 5.0.
- A1294 01DD VIDEO GOLD! - ótimo programa p/ vídeo locadoras.
- A1350 01DD VIE - super dicionário, inglês/espanhol ou português.

### GRÁFICOS

- A1372 01DD ANSI2COM 3.0 - converte gráficos ANSI a COM executáveis.
- A1370 01DD CAP 2.1 - crie apresentações na tela com caracteres (vga).
- E1368 01HD DESKTOP PAINT 1.4 - desktop publisher p/ vga 256 cores.
- E1369 01HD DESKTOP PAINT 3.0d - desktop publisher p/ vga mono.
- A1367 01DD GIF BLAST 1.01 - compressor de arquivos GIF.
- A1365 01DD GIFDIT 1.31 - imprime telas gif. Impressoras matriciais.
- A1366 01DD GIFEXE - converte arquivos .GIF em .EXE.
- A1364 01DD GIFLITE 2.0 - compressor de gifs, reduz em 30%.
- A1363 01DD GIFTPRINT 5.1- imprime arquivos GIF em qualquer impressora.
- A1371 01DD GRAPHICS CHART - gera e imprime gráficos estatísticos.
- E1373 01HD IMAGE ALCHEMY 1.6 - manipulador/conversor de gráficos.
- A1362 01DD IMPROCES 4.1- excelente processador de imagens.
- A1361 01DD LABEL PAINT 1.0 - editor de etiquetas gráficas.
- E1359 01HD MEGA PAINT 1.10 - Completíssimo programa de pintura.
- A1356 01DD MENU 256 1.0 - permite criar menus no DOS c/ telas GIF.
- A1360 01DD MICRO CAD 2.0 - sistema de CAD para VGA.
- A1357 01DD MYGAVU - leitor de telas GIF, PCX, BMP, TGA ...
- A1353 01DD NPS\_1 - library de gráficos p/ News Print Shop.
- A1354 01DD NPS\_2 - mais gráficos.
- A1355 01DD NPS\_4 - mais gráficos.
- A1352 01DD TDRAWAID 1.32 - 54 fontes ANSI ou ASC.
- E1351 01HD THE DRAW 4.63 - editor de gráficos ANSI, várias fontes.

### EDUCATIVO / INFANTIL

- E1335 01HD ADVENTURE MATH (vga) - jogo de matemática p/ crianças.
- A1334 01DD ATLAS 2.12 - dados e estatísticas mundiais sobre países.(vga)
- A1333 01DD BABY KEYS - aperte as teclas para cores e músicas.
- A1332 01DD BIG BOX 1.5 - jogo de memória para crianças.
- A1344 01DD CATALUPA (vga) - jogo de matemática em espanhol.
- A1336 01DD CIRCUITOS - simula circuitos com até 6 entradas e 3 saídas.
- E1330 01HD MAP GENERATOR - gerador de mapas.
- A1346 01DD MATRIX - calcula e resolve equações matriciais, espanhol.
- A1331 01HD TALKING TEACHER - aprenda o alfabeto inglês. SBlaster.
- A1345 01DD TRIGONOMETRIA - introdução à trigonometria em espanhol.

RUA JOÃO CORDEIRO, 495 - FREQUESIA DO Ó - SP - CEP: 02960 -000



# MULTIMÍDIA

## Classic Soft FONE/FAX: (011) 875-4644

RUA JOÃO CORDEIRO, 495 - Freguesia do Ó - CEP: 02960-000

### Faça o seu pedido:

Por telefone, fazendo depósito bancário:

**BRADESCO:** Agência 117-1 CC:98741-7

**BANCO DO BRASIL:** Ag. 0687-4 CC: 4798-8

**UNIBANCO:** Agência 137 CC: 133444-4

em nome de CLASSIC SOFT LTDA. Ou envie cheque nominal no valor do seu pedido. Adicionar R\$2,80 de taxa de correio na compra de cada CD.



Pinball Fantasy Deluxe  
R\$ 59,00



Dark Forces Ação estilo Doom  
R\$ 69,00



Under Killing Moon  
R\$ 87,00



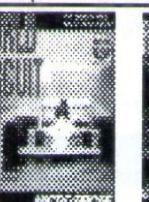
Nascar Fantástica corrida  
R\$ 40,00



Zorro Ação estilo Prince  
R\$ 65,00



Rise of Robots Luta de robôs  
R\$ 38,00



World Circuit Corrida de Formula 1  
R\$ 32,00



Alone in Dark 3 Jogo de ação  
R\$ 70,00



Crime Patrol Ação digitalizada  
R\$ 50,00



Lion King Story Infantil  
R\$ 58,00



Sound Explorer Editor musical  
R\$ 24,00



Creature Shock Ação ficção, 2 cd's  
R\$ 80,00



Drug Wars Ação digitalizada  
R\$ 48,00



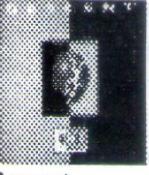
Maabus Adventure  
R\$ 65,00



Bio Forge Ação, imperdível!!!  
R\$ 79,00



Microcosm Jogo de ação  
R\$ 33,00



Descent Estilo Doom  
R\$ 65,00



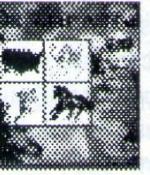
Fullthrottle Ação - Lucas Arts  
R\$ 75,00



Doom2 Mania Fases e editores  
R\$ 23,00



Dr Music Lab 2 Arquivos e editores  
R\$ 18,00



Dr Clip Art 2 Clip Art  
R\$ 18,00



Strip Poker Jogo cartas  
R\$ 28,00



Virtual Vixens Jogo erótico  
R\$ 58,00



Steamy Windows Filme erótico  
R\$ 28,00

## Programas Profissionais

### HJ Folha de Pagamento ————— R\$ 150,00

Completíssimo e atualizado Folha de Pagamento.

### HJ Tradutor ————— R\$ 100,00

Trabalha c/ idiomas: Português, inglês, alemão, francês, italiano

### HJ Administração de Imóveis ————— R\$ 120,00

Automatização completa para administradores de imóveis.

### HJ Processos Jurídicos ————— R\$ 120,00

Controle jurídico c/ cadastro e acompanhamento Financeiro.

### HJ Contabilidade Gerencial ————— R\$ 120,00

Sistema de contabilidade com planos de contas, históricos ...

### HJ Ativo Fixo ————— R\$ 80,00

Controle completo de bens patrimoniais.

### HJ Livros Fiscais ————— R\$ 80,00

Sist. completo de emissão de livros nos moldes da legislação

### HJ Gerente Financeiro ————— R\$ 80,00

Contas a pagar/receber integrado com cadastro de clientes

### HJ Estoque Gerencial ————— R\$ 80,00

Estoque que permite integração com Gerente Financeiro

### HJ Vale Transporte ————— R\$ 80,00

Sistema completo p/ distribuição de Vale Transporte

### HJ Controle Médico ————— R\$ 50,00

Cadastro de pacientes, histórico, emissão de receitas ...

### HJ Livro Caixa ————— R\$ 50,00

Sistema completo de emissão de livros fiscais

### HJ Emissão de Notas Fiscais ————— R\$ 50,00

Configurável p/ ICMS, ISS, IPI, ajusta-se a qualquer nota

### HJ Contas Pagar e Receber ————— R\$ 40,00

Uma maneira fácil de obter um controle de finanças

### HJ Cadastro de Clientes ————— R\$ 40,00

Completo sistema de cadastro de clientes

### HJ Controle Bancário ————— R\$ 40,00

Controle completo de suas contas bancárias

## Programas Profissionais

### HJ Tabela de Preços ————— R\$ 40,00

Para indústria e comércio com reajustes automáticos

### HJ Controle de Estoque ————— R\$ 40,00

Emite relatórios de estoque mínimo, tabelas de preços ...

### HJ Controle Financeiro ————— R\$ 40,00

Caixa, controle bancário e orçamentário, ótimo p/ finanças

### HJ Fichário Eletrônico ————— R\$ 40,00

Permite a criação de banco de dados p/ cada finalidade

### HJ Gerador de Relatórios ————— R\$ 40,00

Permite ao usuário emitir relatórios a partir de qualquer Soft HJ

### HJ Emissão de Cheques ————— R\$ 40,00

Preenche cheque em formulário contínuo ou folha solta

### HJ Cobrança ————— R\$ 40,00

Emite borderô bancário (qualquer modelo) e recibos de cobrança

### HJ Darf ————— R\$ 40,00

Cadastra os dados da empresa, tabelas IRRF e vários índices

### Super Sena ————— R\$ 20,00

Faça seu jogos da Sena e Super Sena. Soft Logic.

### Home Fast ————— R\$ 25,00

Orçamento doméstico, controla receitas e despesas.

### Note Fast ————— R\$ 25,00

Agenda de compromissos, Soft Logic.

## Programas para Windows

### HJ Cadastro e Windows ————— R\$ 70,00

Cadastro, mala direta, agenda, editor de textos e cartas ...

### HJ Controle Financeiro Windows ————— R\$ 70,00

Controle bancário, livro caixa, emissão de cheques e extratos ...

### HJ Pagar e Receber Windows ————— R\$ 70,00

Contas Pagar/Receber, fluxo de caixa, bancos e boletos ...

### Winmail Netwell ————— R\$ 99,00

Super Cadastro de clientes da Net Well

## Livros - Editora Siciliano

### 3D Studio 3.0 Técnicas Avançadas

R\$ 69,60 - Técnicas profissionais, acompanha 1 cd, 951 págs.

### Configuração, Manutenção & Reparo de PC

R\$ 31,00 - Aprenda a configurar e reparar o seu Pc, 310 páginas.

### Dos 6.2 Referências e Soluções - Pc World

R\$ 49,00 - Guia completo do Dos 6.2, 634 páginas.

### Fox Pro 2.6 para Leigos

R\$ 23,00 - A maneira mais fácil de aprender Fox Pro, 307 págs.

### Guia do CD ROM

R\$ 42,50 - Tudo sobre Cd Rom, acompanha 1 cd, 338 páginas.

### Ms Dos 6.2 - Técnicas Avançadas

R\$ 86,15 - Cobertura completa do Ms Dos 6.2, 1103 páginas.

### Multimídia e Cd Rom para Leigos

R\$ 37,80 - Seu Kit de primeiros socorros, acomp. 1 cd, 338 págs.

### Page Maker 5 para Leigos

R\$ 30,00 - Excelente manual para novos usuários, 370 páginas.

### Pc para Leigos

R\$ 33,86 - Modems, Cd-Roms, Vídeo Cards ...354 páginas

### Programando em Visual C ++

R\$ 40,00 - Agora ficou mais fácil programar em Windows, 450 pg

### Projetando Banco de Dados com Access 2

R\$ 38,00 - Aprenda e atualize seus bancos de dados, 344 págs.

### Segredos da Internet para Leigo

R\$ 27,50 - Dicas e truques p/ usar os serviços Internet, 378 págs.

### Treinamento Rápido em Excel 5.0

R\$ 21,40 - Curso de Excel p/ iniciantes e intermediários , 184 págs.

### Treinamento Rápido Windows Workgroups

R\$ 19,77 - Maneira rápida de aprender Windows, 210 páginas.

## Programas Profissionais

## Programas Profissionais

ATENDEMOS TODO BRASIL! SOLICITE CATÁLOGO COMPLETO



(011)  
875-4644

## Usando o Mouse no Clipper

Acrescente  
funções de  
mouse em seus  
programas  
Clipper

*Antônio Carlos Prestes Garcia e  
Renato Marques Dilli*

Uma das coisas que os programadores de aplicações sentem bastante falta é de uma interface consistente e simples, que permita incorporar rapidamente a seus programas o uso do mouse.

A linguagem CLIPPER, que é sem sombra de dúvida a mais utilizada atualmente por aqueles que desenvolvem programas que manipulem bancos de dados para micro computadores, ainda não possui nenhuma função intrínseca para tal. Assim, aqueles que desejarem fazer uso do mouse em seus programas são forçados a escrever suas próprias funções, o que requer a manipulação de interrupções.

Tendo em vista que a linguagem CLIPPER não fornece meios para manipulação de interrupções, é necessário lançar mão do uso de alguma linguagem que torne isso possível. Felizmente o CLIPPER deixa a porta aberta, através do extend system, para uma comunicação direta com a linguagem C, disponibilizando funções para troca de parâmetros entre rotinas escritas nas duas linguagens.

Desta forma os autores deste trabalho desenvolveram algumas funções que servem para ilustrar, àqueles que têm interesse, os pontos básicos para a construção de uma interface para mouse a ser utilizada em programas escritos em CLIPPER.

A seguir são apresentadas as funções que deverão servir como ponto de partida ao leitor que deseja escrever suas próprias rotinas: constam de um módulo escrito em C para manipulação das interrupções

de mouse já com a interface para ser incorporada em programas escritos em CLIPPER; e de dois fontes escritos em CLIPPER, um deles com o código fonte das funções para construção de menus de barra e de menus tipo Pop-up e outro com um exemplo da utilização destas funções.

O programa escrito em C deve ser compilado com o modelo de memória LARGE, podendo ser utilizado o Microsoft C 5.0 ou superior ou ainda o Turbo C da Borland; já os módulos escritos em CLIPPER devem ser compilados com a versão 5.01 ou superior.



**ANTÔNIO CARLOS PRESTES GARCIA** é programador do departamento técnico da UFPEL. É bolsista de Iniciação Científica da FAPERGS e estudante de Engenharia Agronômica. **RENATO MARQUES DILLI** é bolsista de Iniciação Científica da FAPERGS e estudante de Análise de Sistemas.

### MOUSE.C

```
/*
Programa: MOUSE.C
Autores: Antonio Carlos
Prestes Garcia & Renato Marques
Dilli
Data: 11/03/1994
Fone/Fax: (0532)25-1637
E-mail:
AGarcia@Brufpel.Bitnet
```

#### Descrição:

- Mouse -> Retorna um valor diferente de zero (0) se existe mouse;
- LigMouse -> Função para ativar ("Ligar") o cursor do mouse;
- DesMouse -> Função para desativar ("Desligar") o cursor do mouse;
- ColMouse -> Retorna a coluna onde se encontra o cursor do mouse;

**Micro:** IBM XT/AT  
**Memória:** 640 Kbytes  
**Vídeo:** CGA/VGA  
**Linguagem:** Clipper e C  
**Requisitos:** Nenhum

```

    - LinMouse    -> Retorna a linha onde
    se encontra o cursor do mouse;
    - Botao      -> Retorna a situacao
    dos botoes do mouse;
    - PosMouse   -> Posiciona o cursor
    do mouse nas coordenadas fornecidas;
    - AjustaMouse -> Define os limites
    horizontais e verticais para o mouse;

    Observacao: O programa deve ser
    compilado utilizando o modelo LARGE
    */

#include <dos.h>
#include <extend.h>

CLIPPER mouse()
{ union REGS registers;
  registers.x.ax= 0;
  int86(0x33,&registers,&registers);
  _ret32(registers.x.ax); }

/*-----*/
CLIPPER ligmouse()
{ union REGS registers;
  registers.x.ax= 1;
  int86(0x33,&registers,&registers); }

/*-----*/
CLIPPER desmouse()
{ union REGS registers;
  registers.x.ax= 2;
  int86(0x33,&registers,&registers); }

/*-----*/
CLIPPER colmouse()
{ union REGS registers;
  registers.x.ax= 3;
  int86(0x33,&registers,&registers);
  _ret32(registers.x.cx/8); }

/*-----*/
CLIPPER linmouse()
{ union REGS registers;
  registers.x.ax= 3;
  int86(0x33,&registers,&registers);
  _ret32(registers.x.dx/8); }

/*-----*/
CLIPPER botao()
{ union REGS registers;
  registers.x.ax= 3;
  int86(0x33,&registers,&registers);
  _ret32(registers.x.bx & 3); }

/*-----*/
/*-----*/
    Esta funcao posiciona o cursor do
    mouse nas coordenadas X e Y
    - Sintaxe:
        PosMouse(X,Y)
    */

CLIPPER posmouse()
{ union REGS registers;
  registers.x.ax= 4;
  registers.x.dx= _parni(1)*8;
  registers.x.cx= _parni(2)*8;
  int86(0x33,&registers,&registers); }

/*-----*/
/*-----*/
    Esta Funcao define a area de acao do
    mouse -
    - Os parametros sao as coordenadas
    Xs,Ys,Xi,Yi

    Xs
    Ys +-----+
    |           |
    |           |
    +-----+     Yi
                  Xi

    Sintaxe: AjustaMouse(Xs,Ys,Xi,Yi)

```

```

    */
CLIPPER ajustmouse()
{ union REGS registers;
  registers.x.ax= 0x0007;
  registers.x(cx)= _parni(1)*8;
  registers.x.dx= _parni(3)*8;
  int86(0x33,&registers,&registers);
  registers.x.ax= 0x0008;
  registers.x(cx)= _parni(2)*8;
  registers.x.dx= _parni(4)*8;
  int86(0x33,&registers,&registers); }

/*
/*-----*/
    Fim do arquivo de funcoes MOUSE.C
    */

```

## MENUS.PRG

```

/*-----*/
    Programa: MENUS.PRG
    Autores: Antonio Carlos Prestes Garcia
    & Renato Marques Dilli
    Data: 11/03/1994
    Fone/Fax: (0532)25-1637
    E-mail: AGarcia@Brufpel.Bitnet

```

### Descricao:

- MenuBar -> Funcao para montagem de menus de barra
- PopUp -> Funcao para montagem de menus do tipo "Pop-Up"

```
#include "Def.ch"
```

```
// Declaracao das funcoes externas
escritas em C //
External Mouse
External Ligmouse
External DesMouse
External ColMouse
External LinMouse
External Botao
External PosMouse
External AjustMouse
```

```
/*-----*/
    Funcao MenuBar - Montagem de menus de
    barra
```

```
- Parametros: nPos -> Opcao onde
    sera posicionada a barra luminosa
    nLinha -> Linha onde
    sera construido o menu
    nPasso -> Distancia
    entre as opcoes do menu
    sCor -> Cor da barra
    de menu
    sCorOp -> Cor da opcao
    selecionada
    vOpcoes-> Vetor com as
    opcoes do menu
```

```
Function
MenuBar(nPos,nLinha,nPasso,sCor,sCor
Op,vOpcoes)
// Declaracao de variaveis
Local nMouseCol,nCol,nTemp,nControle,i
Local sTela,sCorPrevio,cTecla
Local lWrap,lFlag
Local nNumOpcoes:= Len(vOpcoes)
Local aPosValid[nNumOpcoes][2]
```

## Usando o Mouse no Clipper

```

if Mouse() <> 0
  lWrap:= Set(_SET_WRAP)
  sCorPrevia:= SetColor()
  nCol:= 2
  // Limpa tela
  SetColor(sCor)
  @ nLinha,0 Clear to nLinha,79

  // Mostra as opcoes do menu
  For i:= 1 to nNumOpcoes
    @ nLinha, nCol Say vOpcoes[i]
    nTemp:= Len(vOpcoes[i])
    aPosValid[i][1]:= nCol
    aPosValid[i][2]:= nCol + nTemp - 1
    nCol+= nTemp + nPasso
  Next
  //

  sTela:= SaveScreen(nLinha,0,nLinha,79)
  nControle:= if((nPos>0),nPos,1)
  SetColor(sCorOp)
  @ nLinha, aPosValid[nControle][1] Say
  vOpcoes[nControle]

  ajustmouse(0,nLinha,nCol-nPasso,nLinha)
  PosMouse(nMouseCol,nLinha)
  LigMouse()
  cTecla:= 0
  lFlag:= pFALSE

  do while lFlag <> pTRUE .AND. cTecla <>
  pESC .AND. cTecla <> pENTER
    cTecla:= InKey()
    nMouseCol:= ColMouse()

    do case
      case Botao() == 1
        For i:= 1 to nNumOpcoes
          if nMouseCol>=aPosValid[i][1]
          .AND. nMouseCol<=aPosValid[i][2]
            lFlag:= pTRUE
            nControle:= i
            exit
          endif
        next
        /
        case cTecla == pLEFT_ARROW // Seta para esquerda
          do case
            case nControle > 1
              nControle-
            case nControle == 1 .AND.
              lWrap == pTRUE
              nControle:=
            nNumOpcoes
            endcase
          //
          case cTecla == pRIGHT_ARROW // Seta para direita
            do case
              case nControle <
            nNumOpcoes
              nControle++
              case nControle ==
            nNumOpcoes .AND. lWrap == pTRUE
              nControle:= 1
            endcase
          //
          case cTecla == pESC
            nControle:= 0
            Loop
            otherwise
              Loop
            endcase
          DesMouse()
          RestScreen(nLinha,0,nLinha,79,sTela)
          @ nLinha, aPosValid[nControle][1]
          Say vOpcoes[nControle]
        EndIf
      EndIf
    EndIf
  EndIf
  //

  sTela:= SaveScreen(nLinha,0,nLinha,79)
  nControle:= if((nPos>0),nPos,1)
  SetColor(sCorOp)
  @ nLinha, aPosValid[nControle][1] Say
  vOpcoes[nControle]

  ajustmouse(0,nLinha,nCol-nPasso,nLinha)
  PosMouse(nMouseCol,nLinha)
  LigMouse()
  cTecla:= 0
  lFlag:= pFALSE

```

```

LigMouse()
  //
enddo
DesMouse()
SetColor(sCorPrevia)

else
  // Nao existe mouse instalado
  nControle:= -1
endif
Return(nControle)
//

/*----- Funcao PopUp - Montagem de menus do tipo "Pop-UP"
   - Parametros: nLinS -> Linha inicial do menu
                 nColS -> Coluna inicial do menu
                 sCor -> Cor da barra de menu
                 sCorOp -> Cor da opcao selecionada
                 vOpcoes -> Vetor com as opcoes do menu */

Function
PopUp(nLinS,nColS,sCor,sCorOp,vOpcoes)
  // Declaracao de variaveis
  Local
  nMouseLin,nLinha,nMaior,nTamanho,nControle,
  nLinI,nColI,i
  Local sTela,sCorPrevia,cTecla
  Local lWrap,lFlag
  Local nNumOpcoes := Len(vOpcoes)

  if Mouse() <> 0
    lWrap:= Set(_SET_WRAP)
    sCorPrevia:= SetColor()
    nMaior := Len(vOpcoes[1])
    for i:=1 to nNumOpcoes
      nTamanho := Len(vOpcoes[i])
      if nTamanho > nMaior
        nMaior := nTamanho
      endif
    next
    nLinI:= nLinS + nNumOpcoes - 1
    nColI:= nColS + nMaior

    // Limpa tela e mostra as opcoes do menu
    SetColor(sCor)
    @ nLinS,nColS Clear to nLinI,nColI
    @ nLinS-1,nColS-1 to nLinI+1,nColI+1
    for i:=1 to nNumOpcoes
      @ nLinS-1+i,nColS Say vOpcoes[i]
    next
    sTela:=
    SaveScreen(nLinS,nColS,nLinI,nColI)
    nControle:= 1
    nLinha:= nLinS
    SetColor(sCorOp)
    @ nLinha,nColS Say vOpcoes[nControle]
    ajustmouse(nColS,nLinS,nColI,nLinI)
    PosMouse(nLinS,nColS)
    LigMouse()
    cTecla:= 0
    lFlag:= pFALSE

    Do While lFlag <> pTRUE .AND. cTecla <>
    pESC .AND. cTecla <> pENTER
      cTecla:= Inkey()
      nMouseLin:= Linmouse()

      Do Case
        Case Botao() == 1
          if nMouseLin >= nLinS
          .AND. nMouseLin <= nLinI

```

```

        lFlag:= pTRUE
        nLinha:= Linmouse()
        nControle:= nLinha -
nLins + 1
        endif

        Case cTecla == pDOWN_ARROW // Seta para baixo
            do case
                case nControle <
nNumOpcoes
                    nControle++
                    nLinha++

                case nControle ==
nNumOpcoes .AND. lWrap == pTRUE
                    nControle:= 1
                    nLinha:= nLins
                endcase

                Case cTecla == pUP_ARROW // Seta para cima
                    do case
                        case nControle > 1
                            nControle-
                            nLinha-
                        case nControle == 1 .AND.
lWrap == pTRUE
                            nControle:=
nNumOpcoes
                            nLinha:= nLinI
                        endcase

                        Case cTecla == pESC
                            nControle:= 0
                            Loop
                        Otherwise
                            Loop
                        EndCase
                        DesMouse()
                        restScreen(nLins,nCols,nLinI,nColI,sTela)
                        @ nLinha,nCols Say
vOpcoes[nControle]
                        LigMouse()
                    enddo
                    DesMouse()
                    SetColor(sCorPrevia)

                else
                    // Nao existe mouse instalado
                    nControle:= -1
                endif
            Return(nControle)
        // Fim do arquivo MENUS.PRG

```

## EXEMPLO.PRG

```

/*_____
Programa: EXEMPLO.PRG
Autores: Antonio Carlos Prestes Garcia
& Renato Marques Dilli
Data: 11/03/1994
Fone/Fax: (0532)25-1637
E-mail: AGarcia@Brufpel.Bitnet
_____
Descricao:
- Programa exemplificando o uso das
funcoes MenuBar e PopUp
_____
Local sCorFrente,sCorFundo
Local aOpcoes:-
("Inclusao","Alteracao","Ferramentas","Relatorios","Sair")
Local aOp:-
("Funcionarios","Empresas","Setores","Outros","Sair")
Local nEscolha

```

```

Local nOpciao
Local Tela
set wrap on
set cursor off
clear
nEscolha:= 1
sCorFrente:= "W/B+"
sCorFundo:= "RG+/R+"
//
Do While nEscolha <> 5 .AND. nEscolha <>
0
    nEscolha:=
MenuBar(nEscolha,1,5,sCorFrente,sCorFundo,aOpcoes)
    do case
        case nEscolha == 1
            Tela:= SaveScreen(0,0,24,79)
            nOpciao:-
PopUp(3,3,sCorFrente,sCorFundo,aOp)
            @ 24,10 say " Voce selecionou
a opcao -> "+aOp[nOpciao]
            InKey(2)
            RestScreen(0,0,24,79,Tela)

        case nEscolha == 2
            Alert("Voce poderia incluir a
sua funcao de ALTERACAO aqui!";,
("Pressione qualquer
tecla"))

        case nEscolha == 3
            Alert("Voce poderia incluir a
sua funcao de FERRAMENTAS aqui!";,
("Pressione qualquer
tecla"))

        case nEscolha == 4
            Alert("Voce poderia incluir a
sua funcao de RELATORIOS aqui!";,
("Pressione qualquer
tecla"))

        case nEscolha == -1
            Alert(" Nao existe mouse ou
driver de mouse instalado ")
            exit
        endcase
    Enddo
    set cursor on
    clear
    Return(NIL)

```

## DEF.CH

```

/*_____
Arquivo: DEF.CH
Descricao: Arquivo de inclusao para as
funcoes de montagem de menus
____*/

```

```
/* Definicoes padrao */
```

```
#define pTRUE          .t.
#define pFALSE         .f.
```

```
/* Teclas de movimento do cursor e
outras */
```

#define pLEFT_ARROW	19
#define pUP_ARROW	5
#define pDOWN_ARROW	24
#define pRIGHT_ARROW	4
#define pESC	27
#define pENTER	13

```
// Fim do arquivo DEF.CH
```

# PROGRAMA

## Programa Inteligente

Um programa para  
criar programas

*Marcelo Norimbeni*

Outro dia estava fazendo um controle de estoque e não agüentava mais de tanto fazer programas de inclusão, alteração, exclusão, consulta de apenas um banco de dados somente, ou seja por exemplo um cadastro de produtos onde temos:

- Código do produto
- Descrição do produto
- Unidade de medida
- Quantidade do produto etc..

Achei isto um trabalhão muito cansativo, então pensei em desenvolver um programa que gerasse o programa fonte para mim, bastando depois apenas algumas modificações e compilá-lo. Conseguí chegar a um programa "inteligente" escrito na linguagem Clipper 5.1.

O programa GERPRG depois de compilado fica simples trabalhar com ele bastando algumas certas atenções como:

- todo texto que for digitado na linha deverá estar entre aspas (Ex. "Código do produto....") e máscaras de campo como (Ex. "999 ,999.99")

### TECLAS DE COMANDO

**Page dn** = define campos e seleciona banco de dados

Exemplo: ("código.....") depois da última aspa pressionar a tecla page dn.  
informar:

nome do campo colocar o nome que quiser Ex. wcodigo

o nome do campo não pode ser entre aspas

\*\*\*

máscara do campo Ex. "9999"

não se esqueça de colocar entre aspas

\*\*\*

tamanho do campo Ex. 4

\*\*\*

tipo do campo, neste momento o programa lhe traz um menu onde o usuário deverá escolher qual tipo de campo, que são (NUMERICO, DATA, CARACTER)

SE O USUÁRIO ESCOLHER NUMÉRICO  
OPROGRAMA LHE TRARÁ UM SEGUNDO MENU  
QUE TAMBÉM DEVERÁ  
ESCOLHER SE QUER O CAMPO COM CASAS  
DECIMAS OU NÃO

\*\*\*

chave de arquivo, neste campo o usuário deverá colocar S ou N, caso coloque S então deverá colocar qual será o banco de dados que o programa gerado deverá pesquisar Ex. PRODUT.DBF, mas caso coloque N o programa retornará para a próxima linha de definições

\*\*\*

após ter terminado as definições dos campos então tecle <ESC> para sair das definições; Quando pressionado a tecla ESC o programa verifica se tem algum banco de dados selecionado caso esteja, você deverá escolher qual deles vai querer que o programa gerado grave os campos e informar:  
REPLACE CODIGO WITH WCODIGO

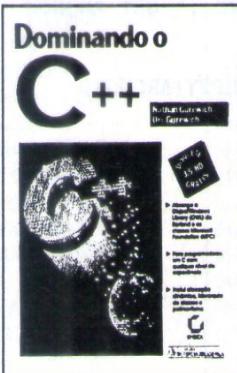
Teclar ENTER até o programa pular 3 linhas, dar um nome no arquivo Ex. produt.prg e pronto. Entre em um editor de texto no modo não documento e veja o que o programa GERPRG fez para você, bastando agora pequenas alterações no arquivo gerado.

**Page up** = volta 1 linha desde que o campo definido



MARCELO NORIMBENI programa em Cobol e Clipper.

**Micro:** IBM XT/AT  
**Memória:** 512 Kbytes  
**Vídeo:** CGA/VGA  
**Linguagem:** Clipper  
**Requisitos:** Nenhum



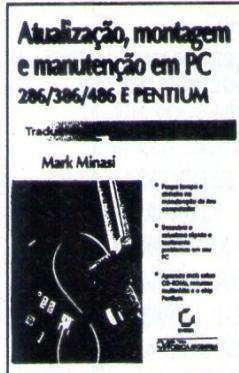
**Dominando o C++**  
(Nathan Gurewich e Ori Gurewich)  
Preço: R\$ 48,60  
452 páginas  
Código: 01

Um guia simples e prático para aqueles que pretendem aprender a usar o C++ ao escrever programas para Windows ou DOS. Indicado para programadores de todos os níveis, representa o caminho mais fácil entre as linguagens C e C++.



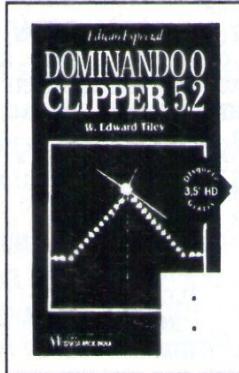
**Computação gráfica — Segredos e soluções**  
(John Corrigan)  
Preço: R\$ 30,00  
309 páginas  
Código: 02

Um amplo panorama da computação gráfica, este livro aborda conceitos gerais sobre o assunto, como recursos de gráficos vetoriais, mapas de bits, resolução, cores ou técnicas de edição de imagens, compressão e conversão de arquivos, além dos principais programas e seus recursos.



**Atualização, montagem e manutenção em PC — 286/386/486 e Pentium**  
(Mark Minasi)  
Preço: R\$ 49,00  
624 páginas  
Código: 03

O livro ideal para leigos em reparos e manutenção em computadores pessoais, proporcionando a perícia e a segurança necessárias à execução de diversas tarefas essenciais. Aborda as tecnologias SCSI, PCI e PCMCIA, com enfoque atualizado de recursos multimídia.



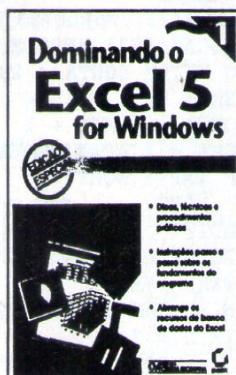
**Dominando o Clipper 5.2**  
(W. Edward Tiley)  
Preço: R\$ 46,80  
954 páginas  
Código: 04

Começando pelos fundamentos do Clipper, gradativamente o leitor verá os recursos da linguagem, os métodos de programação orientada a objetos, compilação e depuração do código, além da criação de programas multiusuário para utilização em redes.



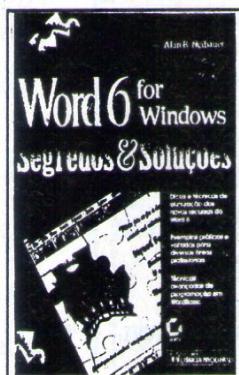
**Dicionário prático para PC**  
(Peter Dyson)  
Preço: R\$ 42,00  
452 páginas  
Código: 05

O dicionário de microinformática mais claro e completo disponível, incluindo mais de 2.000 entradas explicadas em linguagem acessível, englobando o vocabulário relacionado a redes de comunicação, sistemas operacionais, linguagens de programação e gírias próprias do meio.



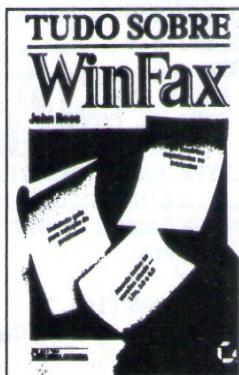
**Dominando o Excel 5 for Windows**  
(Thomas Chester)  
Preço: R\$ 39,00  
744 páginas  
Código: 06

Através de dicas e técnicas avançadas, conheça de forma mais aprofundada os recursos mais novos e menos explorados do Excel 5 for Windows, tais como o gerenciamento de listas e a utilização de "tabelas pivot" para extrair informações de grupos de dados extensos.



**Word 6 for Windows — Segredos e soluções**  
(Alan R. Neibauer)  
Preço: R\$ 41,00  
800 páginas  
Código: 07

Fundamental para aqueles que pretendem explorar mais do que simplesmente os recursos de edição de texto, abrangendo as técnicas de edição eletrônica, hipertexto, mídia direta e programação em WordBasic.



**Tudo sobre WinFax**  
(John Ross)  
Preço: R\$ 33,00  
316 páginas  
Código: 08

O guia definitivo do WinFax, abordando amplamente as versões atuais do programa, do básico no WinFax Lite aos recursos avançados do WinFax Pro 3.0 e 4.0. Inclui um guia prático para a solução de problemas.

Para adquirir o(s) livro(s) abaixo relacionado(s) pelo respectivo número de código, envie cheque nominal no valor total do pedido à Editora Ciéncia Moderna Ltda., remetendo para o seguinte endereço: Rua Lourenço Ribeiro, 124-A - Rio de Janeiro - RJ - 21050-510.

QUANT.	CÓDIGO	PREÇO

QUANT.	CÓDIGO	PREÇO

QUANT.	CÓDIGO	PREÇO

Valor Total do Pedido: R\$ \_\_\_\_\_

Nome: \_\_\_\_\_

Telefone: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

Cep: \_\_\_\_\_ Bairro: \_\_\_\_\_ Cidade: \_\_\_\_\_ Est.: \_\_\_\_\_

Data: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_ Assinatura: \_\_\_\_\_

## GERPRG.PRG

```

SET SCORE OFF
SET INTENSITY OFF
SET DATE BRIT
SET BELL OFF
CLEAR
SET COLOR TO /W+, /N
@0,0 SAY "=> <ESC> SAI DO PROGRAMA |
<PAGEUP> VOLTA LINHA | <PAGEDN> DEFINE
CAMPOS"
FOR X = 1 TO 24
@X,0 SAY X PICT"99"
NEXT X
FOR F = 1 TO 80
IF F = 1
    COMECO = 3
ELSE
    COMECO = 1
ENDIF
FOR R = COMECO TO 10
D = R
IF R = 10
    D = 0
ENDIF
@24,COL()+1 SAY D PICT"9"
NEXT R
NEXT F
SET COLOR TO
PUBLIC
LINSAY[23],NUMLINHA[23],NUMCOL[23],CONTA,CAMPO_F[23],;
MASCARA[23],VALIDE[23],CAMPO TIPO[23],CHAVES[23],BANCO_DADOS[23],;
QTD_ARQ,STRUTURA1[3]
QTD_ARQ = 0
CONTA = 0
DO WHILE CONTA < 23
    CONTA = CONTA + 1
    IF EMPTY(BANCO_DADOS[CONTA]) .OR.
VALTYPE(BANCO_DADOS[CONTA]) = "U"
        LINSAY[CONTA] = SPACE(70)
        @CONTA,2 GET LINSAY[CONTA]
        READ
    ELSE
        TONE(100,3)
        R = ALERT("CAMPO INALTERAVEL !!")
        LOOP
    ENDIF
    IF LASTKEY() = 27
        EXIT
    ENDIF

    IF LASTKEY() = 3
        NUMLINHA[CONTA] = ROW()
        DO CAMPO
            IF !NUMCOL[CONTA] = 0 .AND.
!EMPTY(CAMPO_F[CONTA])
                @NUMLINHA[CONTA],NUMCOL[CONTA]
SAY "<" + LOWER(RTRIM(CAMPO_F[CONTA])) + ">"
                ENDIF
            LOOP
        ENDIF
    IF LASTKEY() = 18
        @CONTA,2 SAY REPLICATE(" ",78)
        CONTA = CONTA - 2
        IF CONTA < 0
            CONTA = 0
        ENDIF
    ENDIF
ENDDO
TONE(300,3)
TONE(600,3)
TONE(100,3)
IF QTD_ARQ >= 1
    SAVE SCREEN TO TELA03

```

```

DO MONTA_STRUTURA
RESTORE SCREEN FROM TELA03
ENDIF
DO WHILE .T.
JANELA(10,3,15,50)
ARQNOM = SPACE(12)
SET INTENSITY ON
@11,4 SAY "NOME DO ARQUIVO :" GET ARQNOM
PICT "@!"
READ
IF LASTKEY() = 27 .OR. EMPTY(ARQNOM)
    R = ALERT("ABANDONA
PROGRAMA", {"SIM", "NAO"})
    IF R = 1
        SET COLOR TO
        CLS
        QUIT
    ELSE
        LOOP
    ENDIF
ENDIF

IF FILE(ARQNOM)
    TONE(100,5)
    ALERT("ARQUIVO JA EXISTE !!")
    LOOP
ENDIF
EXIT
ENDDO
SET COLOR TO
CLS
CONTA = 0
DECLARE
LINHA[23],WSELE[23],MOSTRA_LINHA[23],MOSTRA_
MASCARA[23],VESELE
DO WHILE CONTA < 23
VER = 0
CONTA = CONTA + 1
NOME = LINSAY[CONTA]
IF EMPTY(NOME)
    LOOP
ENDIF
DO WHILE VER < 70
VER = VER+1
N = SUBSTR(LINSAY[CONTA],VER,1)
IF N = " "
    LOOP
ELSE
    CALCULA_COLUNA=LEN(RTRIM(LINSAY[CONTA]))+1
    NUMCOL[CONTA] = CALCULA_COLUNA
    COL2 = STR(CONTA)
    LINHA2 = STR(VER)
    LINHA0 =
LEN(LTRIM(RTRIM(LINSAY[CONTA]))) + VER + 1
    MOSTRA_LINHA[CONTA] =
    "@"+LTRIM(COL2)+"," + LTRIM(LINHA2)+;
    " SAY "+RTRIM(LTRIM(LINSAY[CONTA]))

    MOSTRA_MASCARA[CONTA] =
    "@"+LTRIM(COL2)+"," + LTRIM(STR(LINHA0))+;
    " SAY "+LTRIM(CAMPO_F[CONTA])

    IF VALTYPE(MASCARA[CONTA]) = "U" .AND.
VALTYPE(CAMPO_F[CONTA]) = "U"
        LINHA[CONTA] =
        "@"+LTRIM(COL2)+"," + LTRIM(LINHA2)+" SAY "+;
        RTRIM(LTRIM(LINSAY[CONTA]))
        EXIT
    ENDIF
    IF VALTYPE(CAMPO_F[CONTA]) = "C" .AND.
!EMPTY(MASCARA[CONTA])
        LINHA[CONTA] =
        "@"+LTRIM(COL2)+"," + LTRIM(LINHA2)+" SAY "+;
        RTRIM(LTRIM(LINSAY[CONTA]))+" "+" GET
        "+LTRIM(CAMPO_F[CONTA])+;

```

```

"PICTURE "+LTRIM(MASCARA[CONTA])

MOSTRA_MASCARA[CONTA] =
"@"+LTRIM(COL2)+", "+LTRIM(STR(LINHA0))+;
    SAY "+LTRIM(CAMPO_F[CONTA])+ " PICT
"+LTRIM(MASCARA[CONTA])
EXIT
ENDIF
LINHA[CONTA] =
"@"+LTRIM(COL2)+", "+LTRIM(LINHA2)+" SAY "+;
RTRIM(LTRIM(LINSAY[CONTA]))+" +" GET
"+LTRIM(CAMPO_F[CONTA])
EXIT
ENDIF
ENDDO
ENDDO

***ENVIA SAIDA PARA ARQUIVO
SET PRINTER TO &ARQNOM  && VARIABEL PARA
NOME DE ARQUIVO DEFINIDO PELO USUARIO
SET DEVICE TO PRINTER
SET PRINTER ON
SET CONSOLE OFF
NOVNOM1 = RTRIM(ARQNOM)
PEGA = LEFT(NOVNOM1,LEN(NOVNOM1) - 4)
MONTA = 0
DO WHILE MONTA < 4
MONTA = MONTA + 1
DO CASE
CASE MONTA = 1
TIPO = "I"
CASE MONTA = 2
TIPO = "A"
CASE MONTA = 3
TIPO = "E"
CASE MONTA = 4
TIPO = "C"
ENDCASE

```

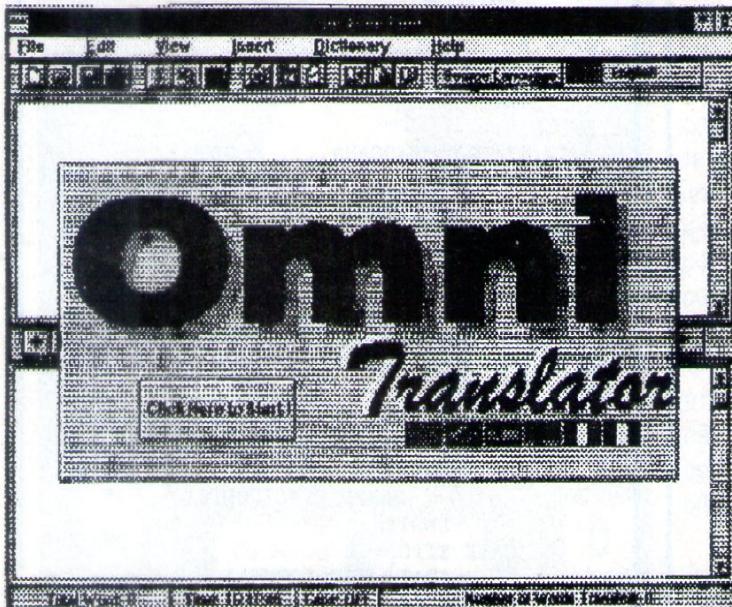
```

NOME_PROGRAM = PEGA + "_" + TIPO
? "PROCEDURE ", NOME_PROGRAM
? "CLEAR"
? "SET DELETE ON"
BANCO01 = "USE "
BANCO02 = " INDEX "
BANCO03 = "NTX"
QTD = 0
FOR R = 1 TO 23      && LOOP PARA VER SE
EXITE BANCO DE DADOS
IF !EMPTY(BANCO_DADOS[R])
NOVNOM = RTRIM(BANCO_DADOS[R])
PEGA_PEDACO =
LEFT(NOVNOM,LEN(NOVNOM) - 3)
BANCO04 =
BANCO01+RTRIM(BANCO_DADOS[R]) + BANCO02+RTRIM
(PEGA_PEDACO);
+BANCO03
QTD = QTD + 1
WSELE[R] = "SELECT
"+LTRIM(STR(QTD))
? WSELE[R]
? BANCO04
ENDIF
NEXT R
? "DO WHILE .T."
FOR X = 1 TO 23
IF !EMPTY(CAMPO_TIPO[X])
? LTRIM(CAMPO_F[X])," =
",CAMPO_TIPO[X]
ENDIF
NEXT X
IF TIPO = "I" .AND. QTD_ARQ = 1
PESQ01 = "IF !EOF()"
PESQ03 = "      ALERT('REGISTRO JA
EXISTE <TECLE ENTER>')"
ENDIF
IF TIPO = "A" .AND. QTD_ARQ = 1

```

# Omni Translator

Tradutor em 5 idiomas para Windows



Como pedir o seu Omni Transleitor: Envie cheque nominal cruzado a favor de:  
APRICOT SYSTEMS, Caixa Postal 14, Cep: 16750-000 - Rubiacea - SP, no valor de R\$ 20,00. Despesas postais e discos (10 Discos 5 1/4 HD 1.2 MB), inclusos no preço. Telefone/Contato: (0186) 67-1184 - Horário: Seg a Sex. das 08:00 as 18:00 hs. Config. Mínima: 386 SX 25Mhz, 4 MB de RAM, Windows 3.1 e 26 Mb de disco livre Config. Recom.: 486 SX 25Mhz, 4 MB de RAM, Windows 3.1 e 26 Mb de disco livre Prazo para Envio: 05 (cinco) dias úteis a partir da data de recebimento do pedido.

Você possui dificuldade em traduzir textos em outras línguas como telas de ajuda (Helps), documentação de programas e coisas do gênero?

Chegou para você o melhor programa de tradução para o ambiente Windows, Omni Translator traduz rapidamente textos em cinco idiomas (inglês, Francês, Italiano, Alemão e Espanhol) para o português e vice-versa.

Com mais de 120.000 palavras cadastradas, possui recursos inéditos para facilitar o seu dia a dia.

Alguns dos recursos disponíveis:

Permite sua execução simultânea com qualquer programa, captura telas de ajuda (helps) tanto de programas DOS como Windows permitindo a sua rápida tradução sem necessidade de digitá-las, compatível com qualquer editor de textos, permite a transferência de dados entre o Omni Translator e qualquer editor e vice-versa, permite a consulta, inclusão e alteração independente de palavras, manual em português e muito mais.

Ideal para quem deseja acessar a INTERNET, pois sua capacidade de execução simultânea, permite que se consulte e traduza rapidamente qualquer palavra nos cinco idiomas, ao mesmo tempo que se mantém a conversação via modem.

```

PESQ01 = "IF EOF()"
PESQ03 = "      ALERT('REGISTRO NAO
EXISTE <TECLE ENTER>')"
ENDIF
IF TIPO = "E" .AND. QTD_ARQ = 1
    PESQ01 = "IF EOF()"
    PESQ03 = "      ALERT('REGISTRO NAO
EXISTE <TECLE ENTER>')"
ENDIF
IF TIPO = "4" .AND. QTD_ARQ = 1
    PESQ01 = "IF EOF()"
    PESQ03 = "      ALERT('REGISTRO NAO
EXISTE <TECLE ENTER>')"
ENDIF
IF QTD_ARQ > 1
    PESQ01 = "IF EOF()"
    PESQ03 = "      ALERT('REGISTRO NAO
EXISTE <TECLE ENTER>')"
ENDIF
PESQ02 = "      TONE(1000,1)"
PESQ04 = "      LOOP"
PESQ05 = "ENDIF"
VER_SELE = 0
FOR X = 1 TO 23
    IF !EMPTY(LINHA[X])
        IF MONTA > 2 .AND. CHAVES[X] = "N"
            ? MOSTRA_LINHA[X]
            ? MOSTRA_MASCARA[X]
        ELSE
            ? LINHA[X]
        ENDIF
        IF !CHAVES[X] = "N"
            IF VALTYPE(VESELE) = "U"
                VESELE = X
            ENDIF
            VER_SELE = VER_SELE + 1
            ? "READ"
            TIPO = "SEEK "+CAMPO_F[X]
            ? WSELE[VER_SELE]
            ? TIPO
            ? PESQ01
            ? PESQ02
            ? PESQ03
            ? PESQ04
            ? PESQ05
        ENDIF
    ENDIF
NEXT X
IF MONTA <= 2
    ? "READ"
ENDIF
IF MONTA = 1
    IF !VALTYPE(STRUTURA1[1]) = "U"
        ? WSELE[ARQ_REP]
        ? "APPEND BLANK"
        ? RTRIM(STRUTURA1[1])
        ? RTRIM(STRUTURA1[2])
        ? RTRIM(STRUTURA1[3])
    ENDIF
ENDIF
IF MONTA = 2
    IF !VALTYPE(STRUTURA1[1]) = "U"
        ? WSELE[ARQ_REP]
        ? RTRIM(STRUTURA1[1])
        ? RTRIM(STRUTURA1[2])
        ? RTRIM(STRUTURA1[3])
    ENDIF
ENDIF
IF MONTA = 3
    ? "DELETE"
ENDIF
IF MONTA = 4
    ? "INKEY(0)"
ENDIF
?"ENDDO"

```

```

?
?
ENDDO
SET DEVICE TO SCREEN
SET PRINTER OFF
SET PRINTER TO

PROCEDURE CAMPO
SET INTENSITY ON
TONE(100,5)
JA = "N"
SAVE SCREEN TO TELANOV
DO WHILE .T.
    BANCO_DADOS[CONTA] = SPACE(12)
    MR=JANELA(10,10,20,50)
    MASCARA[CONTA] = SPACE(25)
    CAMPO_F[CONTA] = SPACE(10)
    NUMCOL[CONTA] = 0
    CALCULA_COLUNA=LEN(RTRIM(LINSAY[CONTA]))+2
    NUMCOL[CONTA] = CALCULA_COLUNA
    OLDCAMPO = SPACE(10)
    @11,11 SAY "LINHA..... "
    STR(NUMLINHA[CONTA])
    @12,11 SAY "COLUNA..... "
    STR(CALCULA_COLUNA)
    @13,11 SAY "NOME CAMPO. " GET OLDCAMPO
    PICT"@"
    READ
    IF EMPTY(OLDCAMPO)
        IF CONTA > 2
            CONTA = CONTA - 1
        ELSE
            CONTA = 1
        ENDIF
        RESTORE SCREEN FROM TELANOV
        SET INTENSITY OFF
        RETURN
    ENDIF
    JA = "N"
    FOR R = 1 TO 23
        IF CAMPO_F[R] = OLDCAMPO
            TONE(100,3)
            TONE(500,3)
            ALERT("CAMPO JA DEFINIDO !!")
            JA = "S"
        ENDIF
    NEXT R
    IF JA = "S"
        LOOP
    ENDIF
    @14,11 SAY "MASCARA.... " GET
    MASCARA[CONTA]
    READ
    TIPO = ALERT("TIPO DO CAMPO", {"NUMERICO
    ", "DATA", "CARACTER"})
    DO CASE
        CASE TIPO = 1
            TIPO2 = ALERT("CASAS
DECIMAL", {"COM CASAS DEC.", "SEM CASAS
DEC."})
            IF TIPO2 = 1
                CAMPO_TIPO[CONTA] = "0.00"
            ELSE
                CAMPO_TIPO[CONTA] = "0"
            ENDIF
        CASE TIPO = 2
            CAMPO_TIPO[CONTA] =
"CTOD(SPACE(8))"
        CASE TIPO = 3
            TAM = 0
            @16,11 SAY "TAMANHO DO
CAMPO..." GET TAM PICT"99"
            READ
            CAMPO_TIPO[CONTA] =
"SPACE("+LTRIM(STR(TAM))+")"
    
```



BANK SOFT

## Informática Ltda.

Shareware, Jogos e Aplicativos para Micros PC/XT/AT.

Catálogo Gratuito : (011) 293-7957 - Caixa Postal : 14.181 - CEP : 02799-970 - São Paulo.

Inovando novamente a Bank Soft está incluindo dicas em alguns de seus jogos - aproveite !!!

Atendimento rápido e diferenciado, com total garantia e embalagem especial.

Preço Gravação com Disco Incluso: 360 Kb = R\$ 1,50 - 1.2 Mb = R\$ 2,00 - 1.4 Mb = R\$ 3,00

Entre no nosso clube e receba todo mês os lançamentos de jogos sem precisar fazer pedido - Peça Folheto do Clube.

E ainda na compra de cada 15 discos, gráatis 1 disquete de 1.2 Mb com software desejado.

**Conserte seu PC**

Mesmo sem conhecimentos de eletrônica pode o usuário consertar seu PC XT ou AT 286, 386, 486 e Pentium, com as instruções detalhadas na fita de vídeo "Conserte Você Mesmo Seu PC", editada pela Videobook Editora Ltda.. Com a duração de uma hora e 50 minutos, o vídeo orienta ao usuário a localização e substituição de partes defeituosas. São ainda incluídos segredos e dicas profissionais de conserto e manutenção preventiva. O conhecimento de hardware adquirido permite a melhor utilização do equipamento. O preço da fita é de R\$ 30,00, já inclusos despesas de embalagem e correio. Envie cheque nominal a Infodata Informática Ltda., caixa postal 1224, cep 01059 970, São Paulo, SP, ou ligue (011) 259-8169 e 259-6399. A venda ainda a fita "Monte Você Mesmo seu Computador PC", com 48 minutos, também ao preço de R\$ 30,00, incluso despesas de embalagem e correio.

**CURSOS DE INFORMÁTICA****POR CORRESPONDÊNCIA****CLIPPER  
LOTUS 1-2-3  
MS-DOS  
Introdução****Informações grátis,  
todo o brasil**

favor informar o nome da revista

**CME - Cx.Postal 37791  
CEP: 22642-970 - Rio - RJ**PROGRAMAS PARA IBM PC  
LANÇAMENTOS A PARTIR DE**R\$ 0,50 !!**

Programas de todos os tipos, lançados recentemente nos EUS. Jogos, Gráficos, Windows, Linguagens, Bíblicos, etc. Envie um Disquete HD 5 1/4 ou 3,5 e um selo de segundo porte ou 2,00 (dois reais) em cheque nominal ou em espécie (duas células de 1 real no envelope) e receba em sua casa:

**LISTA COMPLETA CPMPACTADA  
(MAIS DE 5.000 PROGRAMAS)  
INSTRUÇÕES COMPLETAS E MAIS:  
5 PROGRAMAS GRÁTIS!**

NTA  
Caixa Postal 6015  
FORTALEZA - CE  
60451-970

**Contabilidade**

Super Contabilidade com fontes em Clipper p/PC XT ou AT até 486 e Pentium. 7 graus. Diário, razão, balanços, balanço. Alteração retroativa perpétua. Histórico até 240 caracteres. Criação ou alteração de histórico padrão no lançamento. Calculadora, com transporte do resultado para qualquer campo numérico. Agendas diária e permanente. Número ilimitado de empresas. Acompanha excelente plano de contas, alterável pelo usuário. Ajuda Help na tela e dezenas de outros recursos. 5 disquetes de 5.1/4", R\$ 30,00, já inclusos despesas de embalagem e correio. Envie cheque nominal a Infodata Informática Ltda., caixa postal 1224, cep 01059 970, São Paulo, SP, ou ligue (011) 259-8169 e 259-6399. Também Mala Direta (cadastro, etiquetas, dois disquetes) R\$ 20,00, e Gestor Comercial (excelente controle de estoque, com cupom de caixa, 4 disquetes 5.1/4, DD, 360kB), R\$ 30,00

*LCN***Livraria****CIÉNCIA NOVA**

- EXCLUSIVAMENTE LIVROS DE INFORMÁTICA
- LIVROS E REVISTAS IMPORTADAS

- COMPLETA LINHA DE SUPRIMENTOS:
- DISQUETES
- FORMULÁRIOS
- ETIQUETAS
- PORTA-DISQUETES
- CAPAS

- ESTABILIZADOR
- FILTRO DE LINHA
- CAIXA COMUTADORA ETC...

\* Despachamos p/ todo o Brasil  
\* Remessas feitas por reembolso Postal

Av. Presidente Vargas, 542/301 — Tel.: (021) 233-4045

**TECTRA  
INFORMÁTICA**

ESPECIALIZADA EM REDES DE COMPUTADORES,  
INFORMATIZAÇÃO DE EMPRESAS, CURSOS, VENDA E INSTALAÇÃO DE  
COMPUTADORES. IMPRESSORAS, PERIFÉRICOS, SOFTWARES E SUPRIMENTOS.  
REVENDA AUTORIZADA DOS MELOHORES PRODUTOS NACIONAIS E IMPORTADOS:  
IBM, COMPAQ, EPSON, ACER, 3COM, DATASET, TROPCOM, MICROSOFT, NOVELL,  
LOTUS, E PROGRAMAS DA RM SISTEMAS.

ÓTIMOS PREÇOS, GARANTIA E QUALIDADE !!!  
ATENDEMOS EM TODA A REGIÃO SERRANA E RIO !!!

**RUA IRMÃOS D'ÂNGELO, 48 SALA 404 TEL./FAX: (0242) 31-5131**

```

        ENDCASE
CHAVES[CONTA] = "N"
@17,11 SAY "CHAVE DE ARQUIVO..." GET
CHAVES[CONTA] VALID(CHAVES[CONTA]$"SN")
READ
IF CHAVES[CONTA] = "S"
    QTD_ARQ = QTD_ARQ + 1
    ! DIR *.DBF > TEMP.TMP
    SAVE SCREEN TO TELA01
    @2,30 CLEAR TO 10,75
    @2,30 TO 10,75 DOUBLE
    TEXT = MEMOREAD("TEMP.TMP")
    TEXTO =
MEMOEDIT(TEXT,3,31,9,74,.F.)
    DBF = SPACE(12)
    ERASE "TEMP.TMP"
    @18,11 SAY "NOME DO ARQUIVO...."
GET DBF PICT"@"
    READ
    IF !FILE(DBF)
        TONE(100,3)
        TONE(500,3)
        ALERT("ARQUIVO NAO EXISTE !")
        QTD_ARQ = QTD_ARQ - 1
        IF QTD_ARQ < 0
            QTD_ARQ = 0
        ENDIF
        LOOP
    ENDIF
    BANCO_DADOS[QTD_ARQ] = DBF
    RESTORE SCREEN FROM TELA01
ENDIF
RESTORE SCREEN FROM TELANOV
CAMPO_F[CONTA] = OLDCAMPO
EXIT
ENDDO
SET COLOR TO
SET INTENSITY OFF
RETURN
*****
PROCEDURE MONTA_STRUTURA
* MONTA A STRUTURA DO ARQUIVO
PUBLIC ARQ_REP
SET COLOR TO
CLS
JANELA(0,1,15,15)
PLINHA = 1
FOR X = 1 TO 23
    IF !EMPTY(CAMPO_F[X])
        PLINHA = PLINHA + 1
        @PLINHA,2 SAY CAMPO_F[X]
    ENDIF
NEXT X
SAVE SCREEN TO TELAMAR
@11,50 SAY "ESCOLHA O BANCO DE DADOS"
DECLARE TESTE[23]
    FOR R = 1 TO 23
        IF !EMPTY(BANCO_DADOS[R])
            TESTE[R] = BANCO_DADOS[R]
        ENDIF
    NEXT R
R =
ACHOICE(2,50,10,70,TESTE,.T.,.T.,.F.)
ARQ_REP = R
RESTORE SCREEN FROM TELAMAR
ARQ = RTRIM(BANCO_DADOS[R])
@0,(80 - LEN(ARQ)) / 2 SAY ARQ
USE &ARQ
J = FCOUNT()
@0,49 CLEAR TO 15,70
@0,49 TO 15,70
FOR T = 1 TO J
    @T+1,50 SAY FIELD(T)
    @T+1,60 SAY VALTYPE(FIELD(T))

```

```

NEXT T
CLOSE DATABASES
V = 0
DO WHILE V < 3
    V = V+1
    STRUTURA1[V] = SPACE(80)
    MENSA = "DEFINA A STRUTURA DO
BANCO DE DADOS"
    @16,(80-LEN(MENSA)) / 2 SAY MENSA
    @17+V,0 GET STRUTURA1[V]
    READ
ENDDO
CLS
RETURN
FUNCTION JANELA
PUBLIC OP1
PARAMETERS
L_INI,C_INI,L_FIM,C_FIM,TITULO,CONFIRMA,TIPO1
FRAME =
CHR(218)+CHR(196)+CHR(191)+CHR(179)+;
                    CHR(217)+CHR(196)+CHR(192)+CHR(179)
CORANT = SETCOLOR()
L_WINDOW = L_INI
C_WINDOW = C_INI
MAX_L_WINDOW = L_FIM
MAX_C_WINDOW = C_FIM
SET COLOR TO /W+
@ L_INI,C_INI CLEAR TO L_FIM,C_FIM
@ L_INI,C_INI,L_FIM,C_FIM BOX FRAME
VAR = C_FIM - C_INI
VAR = VAR - 1
IF !TITULO = NIL
    SET COLOR TO /RB
    VAR = C_FIM - C_INI
    VAR = VAR - 1
    C_TITULO = C_INI+((C_FIM - C_INI) -
LEN(TITULO)) / 2
    @ L_INI+1,C_INI+1 SAY REPLICATE(" ",VAR)
    @ L_INI+1, C_TITULO SAY TITULO
ENDIF
SETCOLOR(CORANT)
IF TIPO1 = NIL
    RETURN NIL
ENDIF
IF TIPO1 = 1
    @ L_FIM - 1,C_FIM - 11 SAY "TECLE ENTER"
    TONE(100,3)
    TONE(500,3)
    INKEY(0)
ENDIF
IF TIPO1 = 2
    TONE(100,3)
    TONE(500,3)
    INKEY(5)
ENDIF
IF TIPO1 = 3
    TONE(100,3)
    TONE(500,3)
    OP1 = ""
    @ L_FIM - 1,C_INI+1 SAY REPLICATE(
",VAR)
    MENSA = "CONFIRMA " + CONFIRMA + " (S/N)
? "
    @ L_FIM - 1,C_INI + 1 SAY MENSA GET OP1
PICT"@"
    VALID(OP1$"SN")
    READ
    IF LASTKEY() = 27
        OP1 = "N"
    ENDIF
ENDIF

```

**4000 PROGRAMAS PARA PC/XT/AT386....**

# 360 Programas em Portugues

## Catalogo de 44 paginas

## **OS MAIS VENDIDOS!**

- |           |  |
|-----------|--|
| 040 - 1DD | TBAV v6.24 - PODEROZO ANTI-VIRUS DA THUNDERBYTE        |
| 042 - 1DD | LEONARD SKETCH - CAD FOR WINDOWS P/ PROJETOS           |
| 043 - 1DD | PIXFOLIO - OTIMO CATALOGADOR DE GRAFICOS               |
| 046 - 1DD | YOURWAY - AGENDA COMERCIAL FOR WINDOWS                 |
| 055 - 1DD | TIMING - AGENDA EM PORTUGUES PARA PROFISSIONAIS        |
| 067 - 1DD | ANIMAL QUEST - JOGO EDUCACIONAL SOBRE ECOSISTEMA       |
| 068 - 1DD | WORD RESCUE - JOGO EDUCACIONAL DA APOGEE               |
| 074 - 1DD | SISTEMA FINANCEIRO - COM FLUXO DE CAIXA - OTIMO        |
| 080 - 2HD | DOOM - FANTASTICO EPISODIO EM MARTE EM 3 DIMENSOES     |
| 081 - 1HD | MAJOR STRYKER - A VOLTA DO GUERREIRO ESPACIAL          |
| 084 - 1HD | EPIC PINBALL - UM FLIPERAAMA EM 256 CORES NO SEU MICRO |
| 085 - 1DD | NUMBERS - ANALIZE NUMEROLOGICA EM PORTUGUES            |
| 086 - 1DD | BCAD - CAD PARA ENGENHARIA NO ESTILO WINDOWS           |
| 087 - 1HD | BIO MENACE - UM AGENTE ESPECIAL NA CIDADE DO CRIME     |
| 088 - 1HD | HALLOWEN HARRY - MUITA ACAO EM UM LABORATORIO ESPACIAL |
| 093 - 1DD | PAGANITZU - UMA AVENTURA NAS PIRAMIDES ASTECAS         |
| 095 - 1HD | BANNER - AGORA UMA VERSAO PARA WINDOWS                 |

**PREÇOS: 1 DD = R\$2,00 - 1 HD = R\$3,00**

**PRIMEIRO CD-ROM NACIONAL COM  
PROGRAMAS EM PORTUGUÊS.**

EDICAÇÃO CD-SHARE FENASOFT

360 programas shareware nacionais,  
920 para Eletronica e Radio Amador,  
480 para Diagnostico de Micro,  
190 para Religiao,  
170 jogos para Dos e Windows,  
150 Educacionais,  
Kit BBS completo e funcional  
Selecao de Multimidia Internacional

PROMOÇÃO: DE R\$47,00 POR R\$39,00

Os pedidos dos programas poderão ser feitos por telefone ou via correio através de vale postal ou cheque nominal a KANOPUS. O pedido mínimo é de R\$10,00. Incluir para despesa de envio R\$2,40. Todos os programas são fornecidos em discos 5 1/4. Em qualquer pedido, solicite o nosso catálogo de programas completo.

KANOPUS INFORMATICA: DISTRIBUIDORA DE SOFTWARE DE DOMINIO PUBLICO E SHAREWARE  
Caixa Postal 8301 - CEP 80011-970 - Curitiba - PR - Fone:(041) 222-0277 - Fax: (041) 252-2087 h.c.

## Classificados MS

Agora a revista Micro Sistemas possui o seu "Classificados MS", que é uma parte da revista dedicada a você que possui algum tipo de serviço ou quer vender algo, dentro da área de informática. Basta preencher o cupom, e envia-lo junto com um cheque nominal à Enter Press Editora Ltda, no valor de \$10,00.

|| Serviços gerais - || Consultoria - || Sistemas - || Cursos - || Equipamentos - || Software - || Manutenção - || Suprimentos  
Obs.: Micro Sistemas reserva-se ao direito de recusar classificados que não cumpram com as condições de inscrição. São Elas:

**1 - Não se publicam anúncios de troca, neste caso, o leitor pode usar a seção "Cartas", que é gratuita.**

**3 - Anúncios de software devem vir acompanhados de cartão de registro, com exceção dos softwares de domínio público.**

**2 - O pagamento deve ser feito em nome da Enter Press Editora.**

A blank 10x10 grid for drawing or plotting.

Name:

Lembre-se de incluir no texto do anúncio seu telefone ou endereço. Envie o cupom preenchido para Enter Press Editora - Classificados MS.

ENTER PRESS EDITORA LTDA.  
R. Lourenço Ribeiro, 124-A - CEP: 21050-510  
Rio de Janeiro - RJ

# Micro Sistemas

# PROGRAMA

Um programa para avaliar e calcular o peso ideal dos "malhadores"

*Um programa para avaliar e calcular o peso ideal dos "malhadores"*

*Renato Amaral*

O programa PESO.BAS funciona em linguagem QBASIC e no QuickBASIC 4.5, podendo ser compilado sem problemas. Eu o fiz para meu irmão Leonardo Amaral, que é médico especialista em Medicina Desportiva. Ele necessitava de um programa para cálculo do PESO IDEAL dos alunos da sua ACADEMIA FORTALEZA DE ARTES MARCIAIS E MUSCULAÇÃO em São Paulo (telefone (011) 574-6123).

O programa revelou-se correto, fácil de usar e muito útil no dia-a-dia da academia. Ele calcula o peso ideal de acordo com a altura, o sexo e a estrutura óssea.

Inicialmente, pergunta qual a altura, em centímetros, da pessoa cujo peso ideal deva ser determinado. Depois, seqüencialmente, questiona o peso atual em

## PESO.BAS

```
'Programa de peso ideal.  
Programado por Renato F. G.  
Amaral para Dr. Leonardo G.  
Amaral (medico especialista em  
medicina desportiva e clinico  
do aparelho digestivo). Maiores  
informacoes pelo fone (011)  
574-6123, que e o telefone da  
ACADEMIA FORTALEZA DE ARTES  
MARCIAIS E MUSCULACAO.'
```

```
DECLARE FUNCTION PesoFeminino!  
(Estatura%, Osso$)  
DECLARE FUNCTION PesoMasculino!  
(Estatura%, Osso$)  
  
DEFINT A-Z  
  
CLS  
  
DO WHILE Estatura% > 250  
    INPUT "Qual a altura em  
    centimetros (cm)"; Estatura%  
    IF Estatura% > 250 THEN  
        BEEP
```

quilos, o sexo (M ou F) e o tamanho da estrutura óssea (P, M ou G).

O programa é auto-explicativo e emite um bip quando é digitado um valor absurdo ou uma letra indevida. Trata-se de uma técnica de "entrada protegida." Para efetuar cada entrada, deve-se pressionar <ENTER>.

Se a pessoa estiver gorda (ou muito musculosa), o programa diz quantos quilos ela está acima do peso adequado. Caso contrário (a pessoa está normal ou magra), informa-se apenas o peso ideal.

Espero que os leitores da revista Micro Sistemas apreciem este pequeno programa.

*RENATO F. G. AMARAL é analista de sistemas com doze anos de experiência em programação. Atualmente desenvolve software para clínicas e consultórios médicos. Adora programar em QuickBASIC 4.5 e dBASE e usa um PC 386.*

```
PRINT "Altura errada! Digite  
novamente..."  
END IF  
LOOP  
  
DO WHILE Peso% > 200  
    INPUT "Qual o peso em kilogramas  
(Kg)"; Peso%  
    IF Peso% > 200 THEN  
        BEEP  
        PRINT "Peso errado! Digite  
novamente..."  
    END IF  
LOOP  
  
Sexo$ = ""  
DO WHILE INSTR("MF", Sexo$) = 0  
    LINE INPUT "Tecle o sexo:  
M=masculino; F=feminino==> ";  
    Sexo$  
    Sexo$ = UCASE$(LEFT$(Sexo$, 1))  
    IF INSTR("MF", Sexo$) = 0 THEN  
        BEEP  
        PRINT "Sexo errado! Digite  
novamente..."  
    END IF  
LOOP
```

Realização

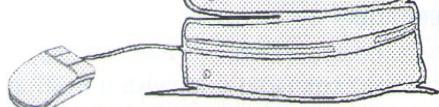


Regional Pres. Prudente

# INFOSHOPPING SUCESSU 95

**PARTICIPE!**

Apoio



IV FEIRA DE INFORMÁTICA E TELECOMUNICAÇÕES  
DE PRESIDENTE PRUDENTE E REGIÃO

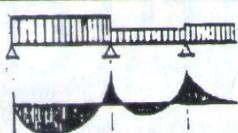
20 a 24 de junho - Presidente Prudente  
Parque de Uso Múltiplo Cel. Brizolla

## INFORMAÇÕES

Presidente Prudente São Paulo  
Telefax (0182) 22.7387 Telefax (011) 820.2312

## Soledados

**FONE: (054) 381-1752**  
**Av. Mauricio Cardoso, 632/305**  
**99.300-000 - Soledade - RS.**



### CÁLCULO ESTRUTURAL

- Vigas, lajes, pilares, sapatas,  
escadas e treliças - R\$ 25,00



**ANDAMENTO DE PROCESSOS** - Para Advogados - cadastro de autor/réu, tipo de causa e ação, comarca, andamento no fórum. Data de pagamentos, audiências, leilões, distribuição, remessa ao tribunal, julgamento, etc. - R\$ 25,00



**CONSULTÓRIO MÉDICO** - Cadastro de pacientes com campos para registro de consultas/reconsultas, ciclo evolutivo do tratamento, históricos, medicamentos receitados, internações, etc. - R\$ 25,00

### OUTROS SISTEMAS:

Contas a Pagar/Receber - R\$ 25,00, Controle de Obras - R\$ 25,00, Lista de Preços - R\$ 25,00.

Cont. de ART - R\$ 25,00

Cont. de RPA - R\$ 25,00

**DISPOMOS TAMBÉM MEDIANTE CONSULTA DE:**  
Folha de Pagamento, Livros Fiscais, Correção Monetária,

## HOME SERIES

R\$ 32,50 ou R\$ 12,50 CADA

**HOME COOK** - Cadastro de receitas separado por tipo de pratos (peixe, carne bovina, frango, peru, porco, etc.) e seleção dos pratos (salgados, doces, dietéticos, bebidas, sorvetes, etc.). Super completo.

**HOME BIBLIO** - Controle completo de biblioteca. Cadastra livros, revistas, etc. Por título, ano de lançamento, autor, editora e campo para SINOPSE.

**HOME FONE** - Agenda telefônica simplificada para cadastro Fone/FAX de seus amigos e/ou empresas.

**HOME GAME** - Controle os cartuchos de video games por título, gênero, sistema, etc.

**HOME MAIL** - Maia Direta, com cadastro por área de atuação/serviços (editoras, médicos, oficinas, etc.). Imprime etiquetas para endereçamento selecionado por qualquer campo do arquivo. Pode ser usado como cadastro de clientes.

**HOME MUSIC** - Controle completo de suas coleções de K7/CDs/LPs por rítmos, autores, gravadoras, etc... Com campo para comentários.

**HOME RADIO** - Para radicamadores. Controle completo de QSO's com cadastro de "macanudos" com quem você fala. Emite etiqueta para envio de cartões QSL's. Registro hora/local/UTC, posição de antena, freqüência, etc... Com campo para comentário QSO.

**HOME SOFT** - Controle completo dos programas que você possui, com campo para produtor, distribuidor, versão, tipo, quantidade de disquetes, vencimento da taxa de manutenção, etc... Super completo

**HOME VIDEO** - Livre-se dos guias impressos. Controle você mesmo os vídeos assistidos. Cadastro com título do vídeo, diretor, produtor, distribuidora, ano de lançamento e data em que foi assistido, gênero, etc... Com campo para SINOPSE. Super completo.

**CTRL. DE CONTAS PESSOAIS:** Multicontas, consultas individual ou geral entre datas - R\$ 20,00. **NUMEROLOGIA:** Análise por nome e data de nascimento. com consultas no vídeo e relatórios - R\$ 30,00

**VIDEO LOCADORA** - R\$ 50,00

Programa analizado pela revista PC World 02/95

```

Osso$ = " "
DO WHILE INSTR("PMG", Osso$) = 0
  LINE INPUT "Tecle o tamanho da estrutura
ossea: P=pequeno; M=medio; G=grande==> ";
  Osso$
  Osso$ = UCASE$(LEFT$(Osso$, 1))
  IF INSTR("PMG", Osso$) = 0 THEN
    BEEP
    PRINT "Tamanho invalido! Digite
novamente..."
    END IF
  LOOP

  SELECT CASE Sexo$
  CASE IS = "F"
    PRINT "O peso ideal e";
    PesoFeminino! (Estatura%, Osso$);
    "quilogramas."
    IF Peso% > PesoFeminino! (Estatura%, Osso$)
    THEN
      PRINT "Voce esta"; Peso% -
      PesoFeminino! (Estatura%, Osso$); "quilos
      acima do peso."
    END IF
  CASE IS = "M"
    PRINT "O peso ideal e";
    PesoMasculino! (Estatura%, Osso$);
    "quilogramas."
    IF Peso% > PesoMasculino! (Estatura%, Osso$)
    THEN
      PRINT "Voce esta"; Peso% -
      PesoMasculino! (Estatura%, Osso$); "quilos
      acima do peso."
    END IF
  CASE ELSE
  END SELECT

END

```

```

FUNCTION PesoFeminino! (Estatura%, Osso$)
SELECT CASE Osso$
CASE IS = "P"
  PesoFeminino! = .9 * (42.7 + ((Estatura% -
  149.9) * .89))
CASE IS = "M"
  PesoFeminino! = 1! * (42.7 + ((Estatura% -
  149.9) * .89))
CASE IS = "G"
  PesoFeminino! = 1.1 * (42.7 + ((Estatura% -
  149.9) * .89))
CASE ELSE
END SELECT
END FUNCTION

FUNCTION PesoMasculino! (Estatura%, Osso$)
SELECT CASE Osso$
CASE IS = "P"
  PesoMasculino! = .9 * (49.5 + ((Estatura% -
  152.4) * .89))
CASE IS = "M"
  PesoMasculino! = 1! * (49.5 + ((Estatura% -
  152.4) * .89))
CASE IS = "G"
  PesoMasculino! = 1.1 * (49.5 + ((Estatura% -
  152.4) * .89))
CASE ELSE
END SELECT
END FUNCTION

```



# SEMPRE OS MELHORES LANÇAMENTOS EM CD's PARA VOCÊ!



JOGOS DE AÇÃO



JOGOS DE SIMULAÇÃO



JOGOS ADVENTURES



JOGOS DIVERSOS



EDUCATIVO E INFANTIS



CLIP-ART, DESENHOS  
E FOTOS



DIVERSOS



ENCICLOPÉDIAS



ERÓTICOS



PREÇOS  
ESPECIAIS  
PEÇA CATÁLOGO  
E COMPROVE  
!!!

*Central*  
**SOFT**

CENTRAL INFORMÁTICA LTDA.

RUA BARÃO DE ITAPETININGA, 88 - CONJ. 707  
CEP 01042-000 - CENTRO - SÃO PAULO - SP  
TEL.: (011) 256-2544 - FAX: (011) 259-8430 - BBS (011) 871-2859

Aceitamos todos  
cartões de crédito  
ou em duas vezes

# O MELHOR DA INFORMÁTICA NACIONAL

Quem quer ficar "por dentro" da informática nacional não pode deixar de ler *Micro Sistemas*. Sempre atenta aos acontecimentos e tendências, *Micro Sistemas* é a revista que mais reflete o que acontece no mercado brasileiro. Feita por brasileiros e para brasileiros, *Micro Sistemas* traz sempre em suas páginas os assuntos mais quentes do momento, programas em diversas linguagens, rotinas, livros, cartas dos leitores, etc.

Além disso a revista Micro Sistemas é a única publicação que tem um espaço dedicado ao Shareware e à mídia magnética. Publica ainda mensalmente a seção Pesquisa onde os leitores apontam os programas mais usados dentre jogos, aplicativos e utilitários além das marcas de disquetes mais confiáveis.

*Por tudo isso você não pode deixar de ler Micro Sistemas. Não perca mais tempo! Garanta mensalmente o seu exemplar fazendo uma assinatura anual de MICRO SISTEMAS por apenas:*

**1 ANO - R\$ 54,00  
2 ANOS - R\$ 100,00**

Name: \_\_\_\_\_

Endereço:

CEP · Cidáde · UFE

Profissão: \_\_\_\_\_ Nascimento: \_\_\_\_\_

**Equipamento:**  Câmera de ação (GoPro)  Capacete com câmera interna  Acessórios para fixar câmera ao capacete

Assinatura: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

Cartão de crédito (nome):

No.: Val.:

Estou enviando cheque nominal nº \_\_\_\_\_ nominal à \_\_\_\_\_

ENTER PRESS Editora Ltda, referente a uma assinatura de MICRO SISTEMAS.

**Micro  
Sistemas**  
Enter Press Editora Ltda.  
Lourenço Ribeiro, 124-A  
Rio de Janeiro - RJ  
CEP 21050-510

## Como será o PC no ano de 2050

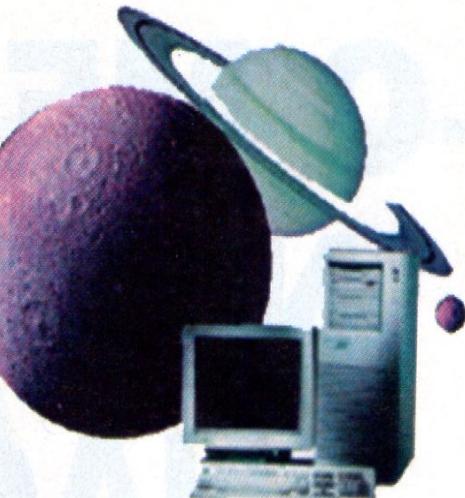
*Uma especulação sobre o futuro da interface homem / máquina*

*Renato Amaral*

Gasto zero de energia elétrica. É provável que isto ocorra com o PC a longo prazo. Não há segredos: todo sistema biológico dissipava alguma energia inutilmente. O funcionamento do sistema nervoso central (cérebro, medula espinhal, etc) gera um campo magnético. Este campo magnético poderia ser usado para gerar uma pequena corrente elétrica, o suficiente para ativar o PC do futuro, cujo consumo de energia deverá ser inferior ao de hoje.

Esta idéia não é nova: Hiram Maxim, o inventor da metralhadora automática, notou que o "coice" dos fuzis poderia ser usado para extrair um cartucho deflagrado e admitir um novo ainda não detonado. Esse ciclo pode ser mantido até que haja superaquecimento da arma, quando, então, é necessário cessar o fogo. Antes dessa invenção norte-americana, as únicas metralhadoras existentes eram do tipo Gatling, movidas manualmente por uma manivela (como um realejo) e com canos múltiplos que eram girados. O atirador precisava ter muito sangue frio, pois, se virasse a manivela um pouco mais depressa, a geringonça emperrava de vez.

Síndrome do túnel do carpo e tenossinovite. Estes nomes complicados estão sendo ouvidos cada vez mais pelos profissionais da área de informática. Trata-se de doenças causadas pelo esforço prolongado de digitação.



Atualmente, tenta-se reduzir a incidência de tais problemas por meio de teclados especiais ou de sistemas de reconhecimento de voz (a pessoa diz um comando e este aparece na tela, o que requer uma boa dicção e falar pausadamente). Ora, estas tentativas são muito grosseiras.

O verdadeiro apogeu da computação será atingido quando o PC puder captar diretamente o que se passa na nossa área de Broca, que é a área da fala que se localiza no lobo frontal esquerdo. Isto permitirá que pessoas surdas-mudas, com paralisia facial, acometidas de câncer de laringe (cuja fala foi perdida porque a cirurgia removeu as cordas vocais) ou vítimas de derrame com sintomas de disartria (ou seja, que não possam articular palavras) consigam se expressar sem quaisquer dificuldades. Bastará que a área de Broca esteja intacta.

Outro sério problema que atinge os profissionais da informática é a fadiga visual. O cérebro ainda funciona bem, mas os músculos que movimentam os olhos estão cansados, constituindo-se num importante fator limitante de produtividade. O monitor superVGA foi um passo na direção certa, mas ainda há muito o que fazer. O que fazer com os micromaníacos que curtem um computador, mas que, por um motivo ou outro, perderam a visão?

Há três soluções futuristas: 1) Regenerar os tecidos que compõem os

olhos, inclusive a retina, que, por ser baseada em neurônios, não regenera nunca, pelo menos até agora. 2) Instalar uma microcâmera nas órbitas oculares dos deficientes e interligá-la ao córtex occipital (na parte de trás da cabeça), onde fica a área de associação visual. Em outras palavras, estariamos tornando a pessoa uma espécie de cyborg. 3) Transformar o sinal de vídeo do PC diretamente em impulso nervoso no córtex visual, fazendo com que os olhos sejam desnecessários.

A solução de número três parece ser a mais adequada para as pessoas que enxergam normalmente, mas cujos olhos ficam fatigados com facilidade. Assim, a vista é poupada e o fator limitante será o cérebro. Alguns especialistas afiançam que, deste modo, pode-se ficar até quinze horas ininterruptas em frente ao computador. O único problema é a interface entre o sinal de vídeo do PC e os neurônios do córtex visual. Como obtê-la?

O conhecimento técnico-científico expandiu-se sobejamente nos últimos quinhentos anos, mas não houve um correspondente aumento da capacidade intelectual humana durante o mesmo período. Deriva daí a importância do computador na sociedade atual. Hoje, já é possível um clínico geral passar-se por um médico especialista. Para tanto, emprega-se um software especial conhecido como sistema especialista.

Existem muitos outros exemplos da interação entre homem e máquina em nossa vida cotidiana: quando vamos ao banco de madrugada ou a um supermercado equipado com leitoras de código de barras. Este relacionamento torna-se mais estreito a cada dia que passa, a ponto de muitos estudiosos falarem em uma autêntica simbiose homem-máquina. Uma prova

incontestável deste fato é a dependência que muitos têm do uso de calculadora, pois não sabem mais efetuar cálculos complexos sem ela.

Os computadores serão essenciais para a espécie humana até o dia em que algum geneticista, bioquímico ou fisiologista descobrir uma maneira de se aumentar a inteligência/capacidade de raciocínio. Quando esse dia chegar, poderemos aposentar os PCs, devido ao incremento do QI? Ou será que teremos condições de, com nossos cérebros "envenenados", criar micros cada vez mais eficientes a ponto de se originar uma inteligência não-humana?

Quem viver, verá...



**RENATO F. G. AMARAL** é analista de sistemas com doze anos de experiência em programação. Atualmente desenvolve software para clínicas e consultórios médicos. Adora programar em QuickBASIC 4.5 e dBASE e usa um PC 386.

# TECNOCAPAS

**Fabricamos capas para toda a linha de informática**

• Capas para Telefones celulares nacionais e importados (em couro)

• Revenda com personalização de:  
Mouse Pads com base de espuma latex,  
além disso confeccionamos capas sob  
medida, e com vários tipos de materiais.

*faça um orçamento  
sem compromisso.*

Tel.: (041) 225-44-78

## Lista dos BBS que estão ecoando a conferência Micro Sistemas, pela RBT.

BBS	Sysop	Cidade/UF	telefone -
EXITHUS BBS	Eduardo Socha	Porto A./RS	(051) 332-0583
ODONTO LINE BBS	Miguel/Fabio Garcia	São Paulo/SP	(011) 521-6555
INFONET BBS	Regivaldo Costa	Brasília/DF	(061) 351-8604
THE NAVIGATOR	Pedro Cunha	Brasília/DF	(061) 243-7676
DUCKBBS	Luiz Suzuki	São Paulo/SP	(011) 575-7931
LOUCA BBS	Jorge Eduardo	Belo H./MG	(031) 281-1133
NIGHTFALL BBS	Edilson Ferreira	Piracicaba/SP	(0194) 21-0251
DELTA BBS	Roberval Chaves	Campo G./MS	(067) 383-1485
EDUARDO BBS	Eduardo Gouveia	Niterói/RJ	(021) 627-1250
FIVE STARS BBS	Everardo Costa	Belo H./MG	(031) 442-3986
STI BBS	Mauricio Meismith	São Paulo/SP	(011) 884-2446
SPINNER BBS	Flavio Veras	Maceió/AL	(082) 241-9357
MORADA DO SOL	Fernando Gozetto	Araraquara/SP	(0162) 35-2890
SEVEN BBS	Alexandre Neves	Belo H./MG	(031) 271-4360
THUNDER NET	Luciano Etzberger	Porto A./RS	(051) 229-5326
ACIES BBS	Roberto Parra	São Paulo/SP	(011) 256 4823
PRONET BBS	Francisco Jose Papi	Erechim/RS	(054) 321-3575
SQUID BBS	Ricardo Baibich	Curitiba/PR	(041) 264-8490

VIXNET BBS	Carlos Eduardo	Vitória/ES	(027) 325-0451
JJ BBS	João Jornada	Porto A./RS	(051) 330-5029
GRADIUS BBS	Fernando Martinez	Recife/PE	
PANTANAL BBS	Cesar Rosa	Cuiaba/MT	(065) 624-8261
SENNA BBS	Vagner C. Senna	Porto A./RS	(051) 335-1679
SECULO 21	Alexandre Bandeira	R. J./RJ	(021) 521-6947
KANOPUS BBS	Jan Struiving	Curitiba/PR	(041) 225-2582
BDI	Lauro Faria	R.J./RJ	(021) 581-4401
BORBOREMA BBS	Bob Brandt	Campina G./PB	(083) 321-5665
INFOSERV BBS	Jose Barreto	Fortaleza/CE	(085) 261-7858
EL CARECON	Thelmo Mesquita	São Paulo/SP	(011) 940-1770
SILICOM BBS	Ricardo/Andre	São Paulo/SP	(011) 941-7335
SISTEMA SUL BBS	Marcelo Carvalho	Bento Go./RS	(054) 452-3194
MADNESS MUZIK	Leonardo Almeida	Vitória/ES	(027) 229-1673
FRENESI BBS	Marcio Gordiano	Salvador/BA	(071) 377-0865
PC IMAGE BBS	Pierce Brooks	Natal/RN	(084) 211-2850
LOUCA CARUARU	Henio Barros	Caruaru/PE	(081) 721-4218
DIG. CONNECTION	Ernesto Oyola	R. J.o/RJ	(021) 571-5463
TROPICAL BBS	Dagoberto Costa	Fortaleza/CE	(085) 243-7477

## Classificados

### MicroSistemas

#### Software

Catálogo em disco V.5.6 => Milhares de jogos e aplicativos para seu micro PC! Envie um disco ou R\$ 1,00 para receber! ESC Soft Caixa Postal 11531 - CEP: 05090-970 - São Paulo - SP

RD Informática - Aplicativos e jogos, últimas novidades pelos melhores preços - Solicite já o seu catálogo grátis - Cx. Postal 41 - 59900-000 - Pau dos Ferros - RN - Fone: 084-351-2082

PC Software - Jogos, Aplicativos e CD-Rom para todas as áreas. Últimas novidades. Atendemos todo o Brasil. Peça catálogo. Informações pelo fone/Fax: (084) 219-3174

Jogos Aplicativos / CD-ROM - Últimas Novidades - Solicite catálogo. Micromídia Informática. Fone:/Fax: (084) 219-3174

Jogos e Aplicativos shareware, últimas novidades em todas as áreas, não fique de fora! Solicite catálogo eletrônico grátis! POTY Computer, Cx. P. 1298, N. Descoberta - 59.071-970 - Natal - RN

Tectra Informática - Especializada em redes, informatização de empresas, cursos, vendas e instalação de equipamentos. Rua Irmão D'Angelo, 48/404 - Tel.: (0242) 31-5131

#### Cursos

Curso Informática - DOS, WordStar, Dbase - todos com sistemas de apostilas, para maiores informações escreva para: SABA Informática - Caixa Postal 221 - CEP: 94000-970

Curso de Informática por correspondência: Introdução, MS-DOS, Progr. Clipper. Para informações escreva para Process Center Informática - Caixa Postal 69 - CEP:99500-000 - Carazinho - RS

# SUCESU-RJ

## SEMINÁRIO: A CORPORAÇÃO SÉCULO XXI 3 a 5 DE JULHO

Palestrante: Prof. LENILSON NAVEIRA E SILVA

### DIA 3

#### A CORPORAÇÃO DO SÉCULO XXI E O NOVO AMBIENTE DE NEGÓCIOS

### DIA 4

#### O GERENTE DE NEGÓCIOS

### DIA 5

#### REENGENHARIA E GERÊNCIA DE PROJETOS

O AMBIENTE DE NEGÓCIOS está passando por uma fase de profundas transformações em suas premissas básicas. Grandes mudanças estão ocorrendo a nível nacional e internacional.

Este Seminário apresenta, analisa e debate algumas idéias e conceitos fundamentais para começar a definir O NOVO PERFIL DOS GERENTES E EXECUTIVOS DO FUTURO e o novo modelo de organização para CORPORAÇÃO SÉCULO XXI. Esta análise é feita a luz de uma nova visão mais ampla e coerente com novo ambiente de negócios e com base em fatos dados a exemplos de restruturações em várias organizações nacionais e internacionais.

#### INFORMAÇÕES NA SUCESU-RJ

Tel.: 021-532-0538 Fax.: 021-262-1731



Rise R\$ 47,

# Sub-Zero

#### CD's E ACESSÓRIOS EM GERAL

Envie cheque nominal a Marcelo Corrêa Zóchio, para Rua Santos Titara, 127 - 303 - Rio de Janeiro - RJ - 20735-240, no valor total de seu pedido e mande em anexo a relação dos CD's solicitados, descrevendo um a um com seu respectivo preço, Em 7 dias úteis você receberá a sua encomenda. Aproveite e peça catálogo grátis



Hell Cab R\$ 45,



Magic Candle R\$ 38,



Larry R\$ 41,



Rebel Assalt R\$ 46,



7th Quest R\$ 39,



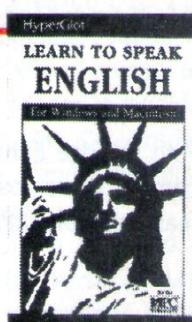
Bodyworks R\$ 35,



Battle Chess R\$ 30,



Dracula R\$ 45,



Learn to speak English R\$ 70,



Hacker R\$ 50,



Hell R\$ 45,

# Bitmap

## EFEITOS ESPECIAIS

Nesta edição nós arrasamos uns efeitos especiais, disponíveis em alguns softs gráficos facilíssimos de serem encontrados. São eles: Photo Styler, Gallery Effects, Picture Man e Kai's Power Tools. Acompanhe os exemplos, usando GIFs de fotos.

Foto 1: Page Curl - esse efeito é supimpa, pois simula uma orelhaça ou página ligeiramente virada. Fazer isso na prancheta leva uns dois dias, mas no micro não demora mais do que uns nanosegundos (Kai's Power Tools).

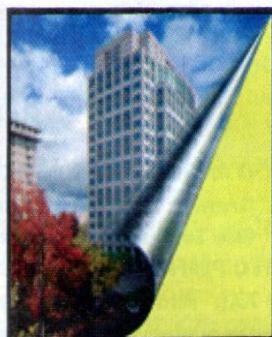
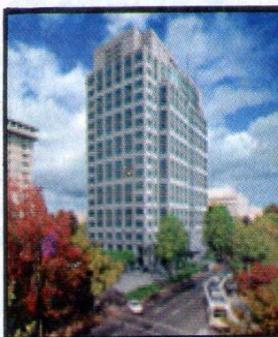


Foto 2: Emboss - é isso mesmo, parece imagem embossada numa parede. Dá a impressão de que é um baixo relevo (Photo Styler).

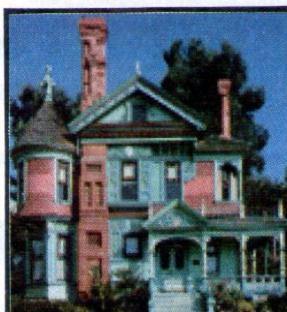


Foto 3: Edge Enhancement - faz uma mistura entre cores e contornos. O resultado é meio psicodélico, mas vale pelo impacto que provoca Photo Styler.



Foto 4: Dry Brush - simula uma pintura tipo aquarela, feita com aerógrafo. Não é tão fiel assim ao efeito original, mas já dá a idéia de uma pintura (Gallery Effects).

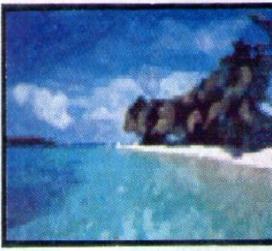


Foto 5: Hand Drawing - esse é demais. Simula uma pintura feita à mão, com lápis de cor. O resultado é impressionante (Picture Men).

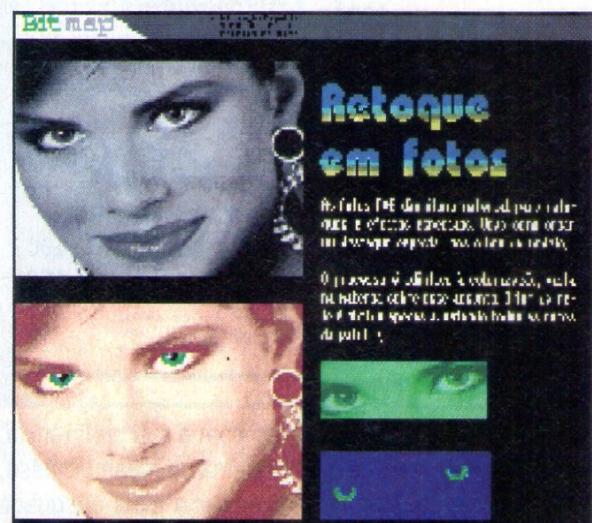
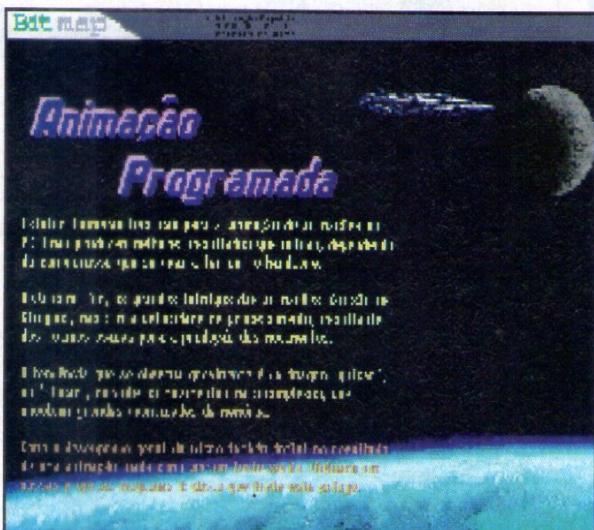
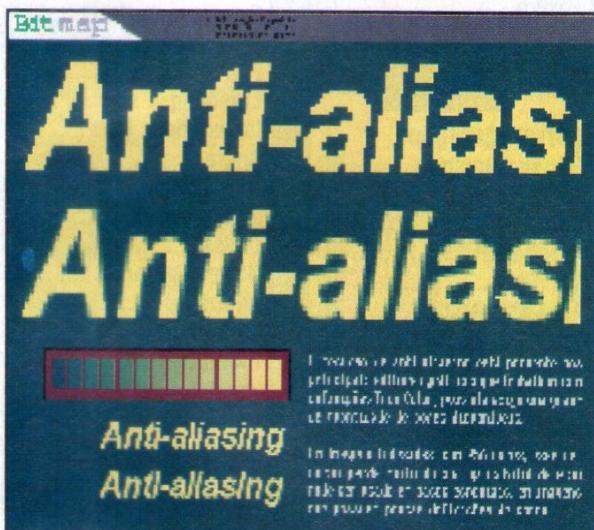


# Bitmap

## O BITMAP DISCO 3

O disco 3 do Bitmap já está circulando (pode ser encontrado nos BBS ligados em novidades, ou pela PRO KIT). Esta edição está muito legal (modéstia pouca é bobagem), com uma super matéria sobre anti-aliasing, animação de figuras, retoque de fotografias, como construir uma foto de um planeta usando fractais e muito mais.

A seguir, algumas imagens exclusivas do Bitmap 3.



# PESQUISA MS

SUA OPINIÃO VALE DUAS ASSINATURAS

Você dá a sua opinião sobre os melhores programas de computador do mercado e concorre automaticamente a duas assinaturas anuais da primeira revista brasileira de microcomputadores.

**EDIÇÃO  
95**

**PROCESSADOR DE TEXTO:**

MS Word .....	350
Wordstar .....	50
Carta Certa .....	30
Word Perfect .....	10
Chiwriter .....	10
Fácil .....	10

**UTILITÁRIOS:**

Norton Utilities .....	260
PC Tools .....	130
XTGold .....	40

**LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO:**

Clipper .....	90
Basic .....	80
C .....	80
Visual Basic .....	40
Pascal .....	40
Assembler .....	30
Visual C .....	20
Cobol .....	10
FoxPro .....	10

**PLANILHA DE CÁLCULO:**

Excel .....	230
Lotus 1-2-3 .....	150
Quattro PRO .....	50
SuperCalc .....	20

**ANTI-VÍRUS:**

Scan .....	390
Nav .....	30
Fprot .....	20
Tbav .....	10
Msav .....	10
Cpav .....	10

**EDITOR GRÁFICO:**

Harvard Graphics .....	80
Power Point .....	70
Print Brush .....	60
Graphos III .....	50
Banner .....	40
Print Shop .....	30
Print Master .....	20
Dr Genius .....	10

**COMPACTADOR:**

Arj .....	270
Pkzip .....	160
Stacker .....	20
Lha .....	10

**SISTEMA OPERACIONAL:**

DOS .....	300
Windows .....	130
OS/2 .....	50

**CAD/3D:**

Auto Cad .....	250
3D Studio .....	110
3D Image .....	10
3D Draft Choice .....	10

**DESKTOP PUBLISHING:**

Page Maker .....	150
Corel Draw .....	150
Ventura .....	40
MS Publisher .....	10

MELHOR DISQUETE:	PIOR DISQUETE:
Maxell .....	Nashua .....
Sony .....	Verbatim .....
Verbatim .....	Nipponic .....
3M .....	Vat .....
Nashua .....	Burroughs .....
Dysan .....	3M .....
Kao .....	20
ABC Systems .....	10
Memorex .....	10
Polaroid .....	10
Basf .....	10

Responda as questões de acordo com a sua preferência. No caso de usar mais de um programa da mesma classe, escolha apenas aquele que julgar ser o mais adequado para o seu uso. Não importa a origem do software. Escreva de forma clara e legível o nome do programa. Remeta para Enter Press Editora Ltda. - Rua Lourenço Ribeiro, 124-A - Rio de Janeiro / RJ - CEP 21050-510

Nome: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

Cidade: \_\_\_\_\_ UF: \_\_\_\_\_

CEP: \_\_\_\_\_ Vídeo: \_\_\_\_\_

**ASSINATURA ANUAL**

Luiz Gustavo Jotta M. de Souza - Rio de Janeiro - RJ  
Marco Antônio Miglioli - Gaspar - SC

Processador de texto: \_\_\_\_\_

Planilha Eletrônica: \_\_\_\_\_

Linguagem de programação: \_\_\_\_\_

Utilitários: \_\_\_\_\_

Sistema Operacional: \_\_\_\_\_

Anti-vírus: \_\_\_\_\_

Compactador: \_\_\_\_\_

Editor Gráfico: \_\_\_\_\_

Desktop Publishing: \_\_\_\_\_

Cad/Editores 3D: \_\_\_\_\_

Jogo 1: \_\_\_\_\_

Jogo 2: \_\_\_\_\_

Outro: \_\_\_\_\_

Melhor disquete: \_\_\_\_\_

Pior disquete: \_\_\_\_\_

# A TECNOLOGIA DOS NOSSOS CLIENTES AVANÇA. A NOSSA TAMBÉM! COMEÇAMOS PELO CARTÃO...



A Fenasoft em constante evolução dá a partida para a FENASOFT'95.

Para adquirir seu cartão convite basta preencher o pedido abaixo e enviar para  
Av. Pref. Osmar Cunha, 251 - Florianópolis  
SC - 88015-100, acompanhado de cheque nominativo à FENASOFT FEIRAS COMERCIAIS LTDA.

O valor obedece a tabela de acordo com a data de postagem no correio.

**TODOS OS CARTÕES EMITIDOS CONTINUAM VÁLIDOS.**

**PROIBIDA A ENTRADA DE MENORES DE 16 ANOS.**

NOME \_\_\_\_\_

EMPRESA \_\_\_\_\_

ENDERECO \_\_\_\_\_

CIDADE \_\_\_\_\_

UF \_\_\_\_\_

CEP \_\_\_\_\_

PAÍS \_\_\_\_\_

TELEFONE \_\_\_\_\_

FAX \_\_\_\_\_

DATA DE NASCIMENTO \_\_\_\_\_

#### 1 - Qual seu cargo na empresa onde trabalha?

- |  |  |  |
|--|--|--|
| A <input type="checkbox"/> Presidente      | E <input type="checkbox"/> Diretor Superintendente | I <input type="checkbox"/> Representante de Vendas |
| B <input type="checkbox"/> Vice-Presidente | F <input type="checkbox"/> Gerente de Departamento | J <input type="checkbox"/> Analista de Sistemas    |
| C <input type="checkbox"/> Sócio           | G <input type="checkbox"/> Controller/Tesoureiro   | K <input type="checkbox"/> Digitador               |
| D <input type="checkbox"/> Gerente Geral   | H <input type="checkbox"/> Consultor/Assessor      |  |

#### 2 - Quantos empregados tem sua empresa?

- |   |                                      |                                       |
|---|--------------------------------------|---------------------------------------|
| A <input type="checkbox"/> Mais de 5000 | E <input type="checkbox"/> 250 a 499 | I <input type="checkbox"/> 25 A 49    |
| B <input type="checkbox"/> 1000 a 5000  | F <input type="checkbox"/> 100 a 249 | J <input type="checkbox"/> 10 A 24    |
| C <input type="checkbox"/> 750 a 999    | G <input type="checkbox"/> 75 a 99   | K <input type="checkbox"/> 5 A 9      |
| D <input type="checkbox"/> 500 a 749    | H <input type="checkbox"/> 50 a 74   | L <input type="checkbox"/> Menos de 5 |

#### 3 - Qual seu poder de decisão para compras na empresa?

- |   |  |  |
|---|--|--|
| A <input type="checkbox"/> Autoridade Total | C <input type="checkbox"/> Autoridade Limitada | E <input type="checkbox"/> Pouco Envolvimento  |
| B <input type="checkbox"/> Autoridade Alta  | D <input type="checkbox"/> Recomenda Produtos  | F <input type="checkbox"/> Nenhum Envolvimento |

#### 4 - Qual o volume de vendas de sua empresa?

- |   |   |  |
|---|---|--|
| A <input type="checkbox"/> US\$ 500 milhões ou mais | E <input type="checkbox"/> US\$ 25 a 49 milhões | I <input type="checkbox"/> US\$ 500 a 749 mil    |
| B <input type="checkbox"/> US\$ 100 a 499 milhões   | F <input type="checkbox"/> US\$ 10 a 24 milhões | J <input type="checkbox"/> US\$ 250 a 499 mil    |
| C <input type="checkbox"/> US\$ 75 a 99 milhões     | G <input type="checkbox"/> US\$ 1 a 9 milhões   | K <input type="checkbox"/> US\$ 100 a 249 mil    |
| D <input type="checkbox"/> US\$ 50 a 74 milhões     | H <input type="checkbox"/> US\$ 750 a 999 mil   | L <input type="checkbox"/> Menor de US\$ 100 mil |

#### 5 - Qual a principal área de atuação de sua empresa?

- |   |  |  |
|---|--|--|
| A <input type="checkbox"/> Governamental                    | I <input type="checkbox"/> Educacional               | Q <input type="checkbox"/> Revenda de Periféricos    |
| B <input type="checkbox"/> Agricultura, Mineração, Petróleo | J <input type="checkbox"/> Industrial                | R <input type="checkbox"/> Fabricante de Suprimentos |
| C <input type="checkbox"/> Transportes                      | K <input type="checkbox"/> Construção Civil          | S <input type="checkbox"/> Revenda de Suprimentos    |
| D <input type="checkbox"/> Comunicação                      | L <input type="checkbox"/> Fabricante de Software    | T <input type="checkbox"/> Bureau de Serviços        |
| E <input type="checkbox"/> Manufatura                       | M <input type="checkbox"/> Revenda de Software       | U <input type="checkbox"/> Gráfica                   |
| F <input type="checkbox"/> Financeira / Contabilidade       | N <input type="checkbox"/> Fabricante de Hardware    | V <input type="checkbox"/> Jornalismo                |
| G <input type="checkbox"/> Seguros / Imobiliária            | O <input type="checkbox"/> Revenda de Hardware       | W <input type="checkbox"/> Editora                   |
| H <input type="checkbox"/> Médica / Saúde                   | P <input type="checkbox"/> Fabricante de Periféricos |  |

#### 6 - Quais as principais aplicações de computador na sua empresa?

- |   |  |
|---|--|
| A <input type="checkbox"/> Contabilidade                  | G <input type="checkbox"/> Desenv. de aplic. de programas    |
| B <input type="checkbox"/> Comunicação                    | H <input type="checkbox"/> Controle de processo / manufatura |
| C <input type="checkbox"/> Gerenciamento de Bco. de Dados | I <input type="checkbox"/> Científica / Engenharia           |
| D <input type="checkbox"/> Correio Eletrônico             | J <input type="checkbox"/> Editor de Textos                  |
| E <input type="checkbox"/> Desk Top / Cad Cam             | K <input type="checkbox"/> Gerenciamento de Processos        |
| F <input type="checkbox"/> Design Gráfico / Multimídia    |  |

**17 a 21 de julho'95 - Anhembi - São Paulo**

## VISITAÇÃO DIA/HORA

**17 JULHO**

**18 JULHO**

**19 JULHO**

**20 JULHO**

**21 JULHO**

14:00 as 22:00 - Entrada reservada às AUTORIDADES, IMPRENSA e portadores do CARTÃO GOLD.

10:00 as 14:00 - Entrada reservada aos portadores do CARTÃO GOLD.

14:00 as 22:00 - Aberto à todos os visitantes e portadores do CARTÃO FENASOFT.

## PREÇOS

Até 30/04/95 - R\$ 5,00

Até 31/05/95 - R\$ 10,00

Até 30/06/95 - R\$ 20,00

# O CONGRESSO FENASOFT'95

17 - 21 julho'95  
Palácio de Convenções  
do Anhembi - São Paulo

Em 10 anos mais de 2.000 Palestrantes e 30.000 Congressistas participaram de um mundo fascinante em que **Aprender, Evoluir, Construir** são as palavras de ordem.  
Em 95 temos um novo Congresso com uma didática moderna e revolucionária que integra o Congressista com as tendências da informática mundial.

## Congresso Técnico

Desenvolvido para os profissionais de informática, oferece 20 Seminários Técnicos e 72 Palestras nacionais e internacionais ao longo dos dias de Congresso.

A nova didática permite ao Congressista uma liberdade maior e uma concentração nos assuntos que mais lhe interessam. A cada dia o Congressista poderá escolher entre 5 Seminários Técnicos e 18 Palestras os assuntos de seu interesse.

O Congressista poderá escolher entre duas opções de inscrição:

**Integral** - 4 dias de trabalho, podendo participar de 4 Seminários a sua escolha além de poder assistir às Palestras nacionais e internacionais.

**Díaria** - O Congressista escolhe o(s) Seminário(s) que lhe interessa(m) e se inscreve para um ou mais dias específicos.

	18/07/95	19/07/95	20/07/95	21/07/95	
8:15 h às 17:15 h	Multimídia  Tec. da Informação  Desenvolvimento  Redes e Conectividade  Plataformas de Hardware e Software 	Produção e Publicação Ricardo Andrade Próxima Mídia Editora  Reengenharia e Rightsizing Fernando B. Ximenes KPMG Peat Marwick  Ambiente de Desenvolvimento Wilson C. da Silva MSA Infor  Redes Locais e Remotas Hamilton F. de Mattias Itautec  OS/2 Warp IBM Brasil	Tecnologias Integradas Itautec  Home Office Ana Lucia F. Santos Kovesi Microsoft  Engenheiro do Conhecimento Ricardo Nogueira SMI  Redes Globais Novell do Brasil  Bancos de Dados e Cliente / Servidor José G. dos Santos Sybase	Processamento de Imagens Xerox do Brasil  BPA Edson Freire Spectrum  Client/Server e Distribuição de Dados Lívio Tauffer RCM  Computação Móvel Fernando B. Ximenes KPMG Peat Marwick  UNIX Walter Bataglia SCO	Treinamento e Ensino Luciana T. C. Dias Compucenter  Workgroups Michel Sader Lotus  Orientação a Objetos (Análise e Programação) André L. Zamboni Computer Associates  Internet Digital  Windows 95 e NT Ana L. Kovesi Microsoft

## Congresso Usuário

Este é o segmento do congresso destinado a usuários específicos, permitindo sua atualização com o que está sendo oferecido pelo mercado na área de seu interesse.

Serão 8 horas de informação e para participar basta escolher o(s) Seminário(s) de interesse e efetuar uma inscrição Usuário para cada um.

	18/07/95	19/07/95	20/07/95	21/07/95
8:15 h às 17:15 h	Medicina Renato Sabbatini UNICAMP  Arquitetura (AEC) Nelson Covas TQS Informática	EIS  Editoração		
			Advocacia Carlos José Pereira Fácil Informática	Autom. Comercial Luiz F. C. Novaes EAN Brasil
			GIS Lúcio Graça IBM Brasil	Ensino José Antônio T. da Cunha Compucenter

## Congresso Aberto

É o canal direto do Congresso Fensoft com a sociedade. Serão Encontros e Plenárias onde todos os Congressistas poderão participar.

Os Eventos do Congresso Aberto dia 17/07/95 e dos demais dias são liberados a todos os Congressistas

17/07/95	18/07/95	19/07/95	20/07/95	21/07/95
10:00 h Abertura	17:30 h às 19:00 h Plenária	Novell x NT x UNIX ( Redes )	Windows 95 x OS/2 Warp ( Plataformas Operacionais )	Informix x Sybase x Oracle x Progress x INGRES ( Bancos de Dados )
12:00 h Almoço				Mainframes x Cliente/Servidor ( Processamento Centralizado x Processamento Distribuído )
15:00 h às 17:00 h Keynote Speaker				PowerPC x Intel x RISC ( Plataformas de Hardware )

Programação sujeita a alterações

Reserve sua inscrição no Congresso Fensoft'95 e garanta os descontos promocionais, basta Preencher os dados abaixo, selecionando os dias dos Seminários da sua preferência.

Nome \_\_\_\_\_

Cargo \_\_\_\_\_

Empresa \_\_\_\_\_

Endereço \_\_\_\_\_

Cidade \_\_\_\_\_

CEP \_\_\_\_\_

UF \_\_\_\_\_

Telefone \_\_\_\_\_

FAX \_\_\_\_\_

Selecione os dias dos Seminários de sua preferência e marque apenas um Seminário por dia:

### Congresso Técnico

Dias  
18 19 20 21

Multimídia  
 Tecnologia da Informação  
 Desenvolvimento  
 Redes e Conectividade  
 Plataformas de Hardware e Software

### Congresso do Usuário

Dias  
18 19 20 21

<input type="checkbox"/> Arquitetura	<input type="checkbox"/> Advocacia
<input type="checkbox"/> Medicina	<input type="checkbox"/> GIS
<input type="checkbox"/> EIS	<input type="checkbox"/> Automação Comercial
<input type="checkbox"/> Editoração	<input type="checkbox"/> Ensino

## PREÇOS

### Congresso Técnico

Integral Diária

até 15/06/95

R\$ 650,00 R\$ 275,00

após 15/06/95

R\$ 800,00 R\$ 350,00

### Congresso Usuário

Diária

até 15/06/95

R\$ 175,00

após 15/06/95

R\$ 200,00

Remeta sua reserva da inscrição para:

Fenasoft Feiras Comerciais Ltda.  
Av. Pref. Osmar Cunha 251  
CEP 88015-100 - Florianópolis - SC



**TELEVENDA**

Tel.: (011) 828.0107  
Fax: (011) 820.4938  
Das 9:00 às 22:00 hs.